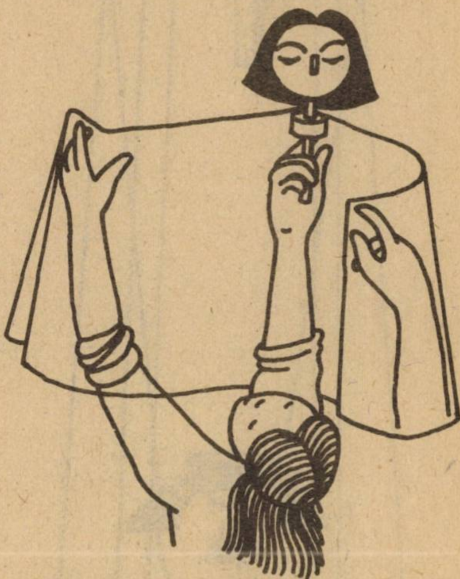


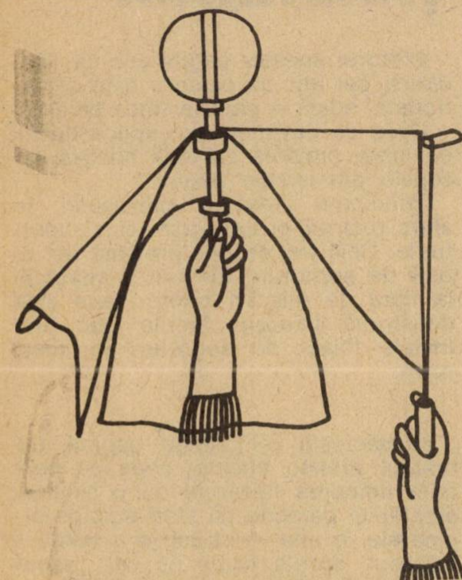



LA VEDERE SAU NU?

Baghetele care animă păpuşile de mai sus nu trebuie ascunse. Vopsite în culori închise, ele nu sînt observate atunci cînd păpuşile se află în acţiune.

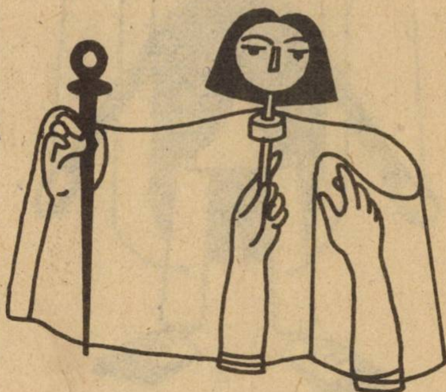
Dacă totuşi preferaţi ca baghetele să nu se vadă, mascaţi-le cu ajutorul costumului, ca în desene.

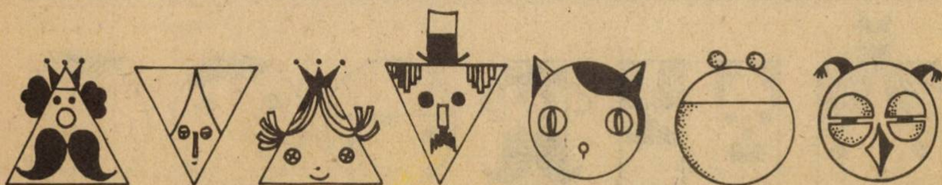


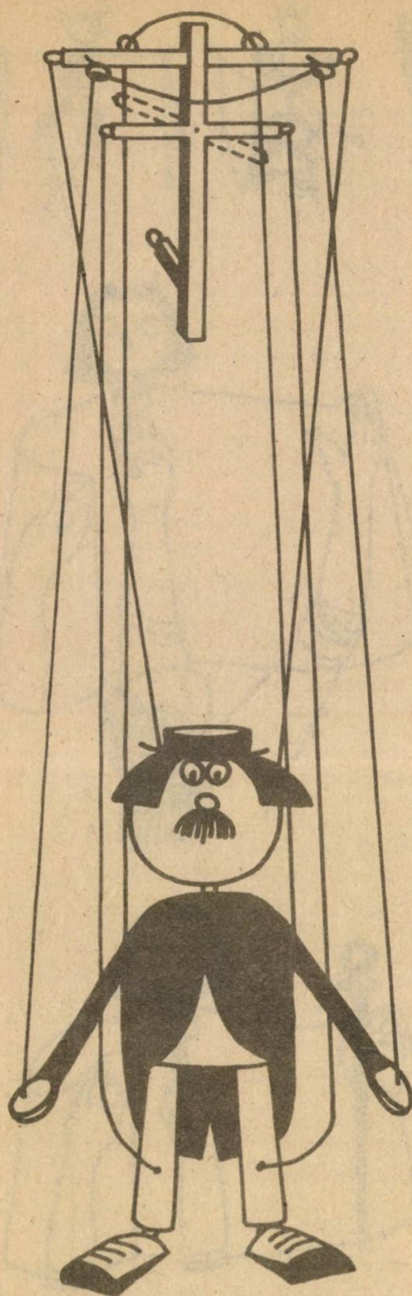


DE LA BAGHETĂ, DIN NOU LA MÎNĂ!

Dacă reuşim să ascundem baghetele care animă păpuşa, atunci putem „anima" faldurile costumului direct cu mîna. După cum arată desenele, pentru aceasta se poate întîmpla să avem nevoie de mai multe mîini! În acest caz vom colabora cu ceilalţi tineri păpuşari.





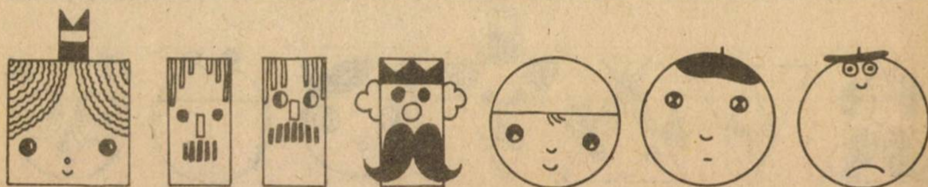


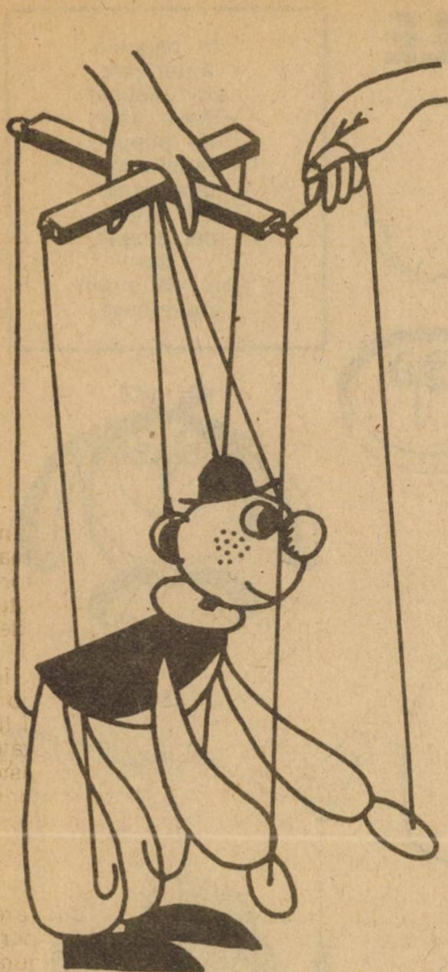
În sfîrșit, FAMILIA LUI ȚĂNDĂRICĂ

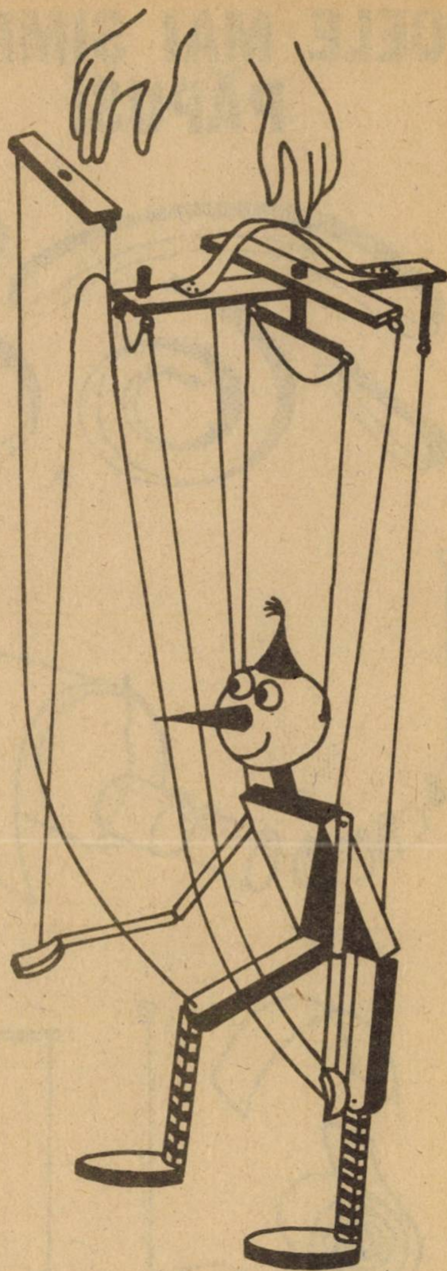
Cititorul acestor pagini știe că Țăndărică cel atît de celebru este o marionetă, adică o păpușă trasă pe sfori.
Ceea ce cuvintele ar explica destul de greu, prezintă cu mult succes desenele din aceste pagini.
Principala piesă a marionetei, în afara păpușii propriu-zise, sînt suporturile. Cele trei desene prezintă trei tipuri de suporturi. Ele pot fi adaptate la tipul de mișcări pentru care este construită păpușa. Sforile trec prin inelele fixate de suporturi în acest scop.

Mustăciosul din stînga paginii are brațele dintr-o bucată, ceea ce permite ridicarea fiecăruia cu o singură sfoară. O pereche de sfori susține picioarele, o alta — capul, o a treia — mijlocul. Sforile fixate pe cap lateral permit păpușii să aplece capul!

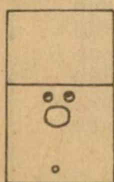
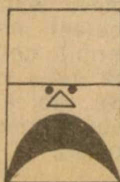
Clovnul din mijloc este acționat cu ajutorul a două suporturi libere, puse unul peste celălalt și ținute dintr-o dată cu o singură mînă. Observați cum se mișcă unul sau celălalt din brațele marionetei. Sforile care susțin capul permit întoarcerea lui și alte gesturi extrem de libere.







Suporturile marionetei din dreapta sînt foarte complexe. Ele îi permit lui Arlechino să execute aproape orice mișcare. Membrele lui sînt articulate. Sforile sînt fixate, în cazul mîinilor — de palme, în cazul picioarelor — de genunchi. Faptul că suporturile se pot învîrti unul față de celălalt îi oferă lui Arlechino multă independență în mișcare și expresivitate în gesturi.

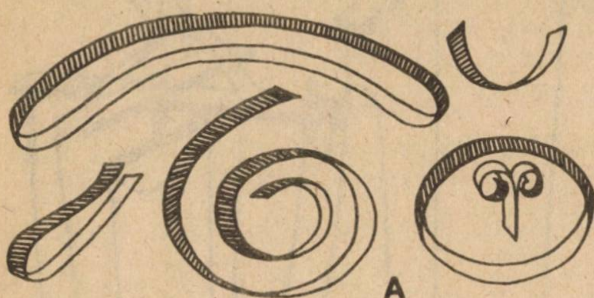





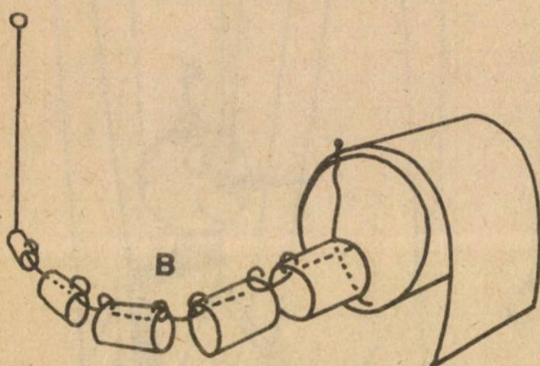


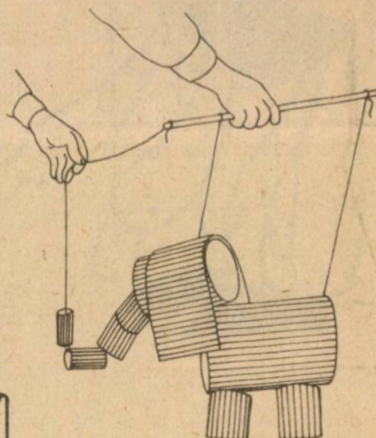
CELE MAI SIMPLE PĂPUȘI

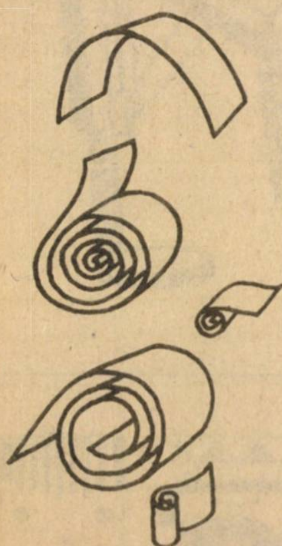
În paginile anterioare am înfățișat cîteva tipuri de păpuși tradiționale. Iată acum alte cîteva, mai simple, dar nu mai puțin ingenioase.

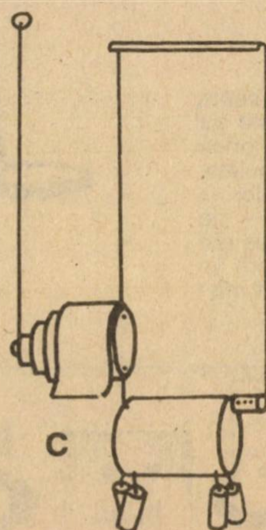






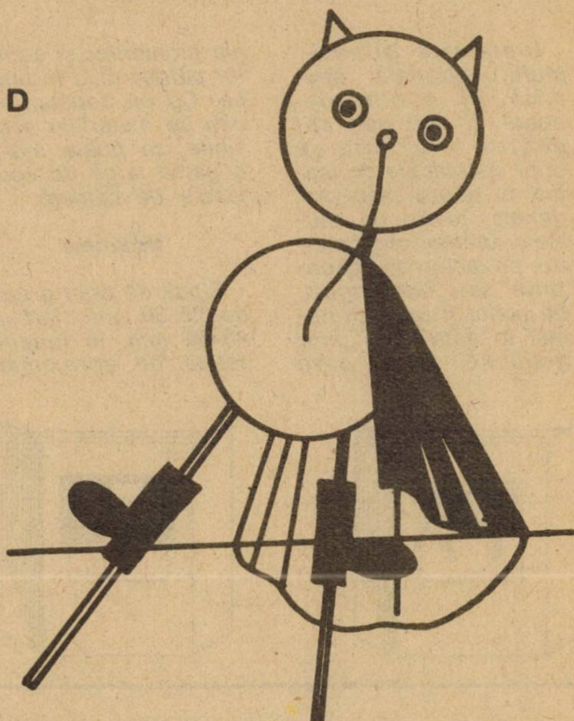




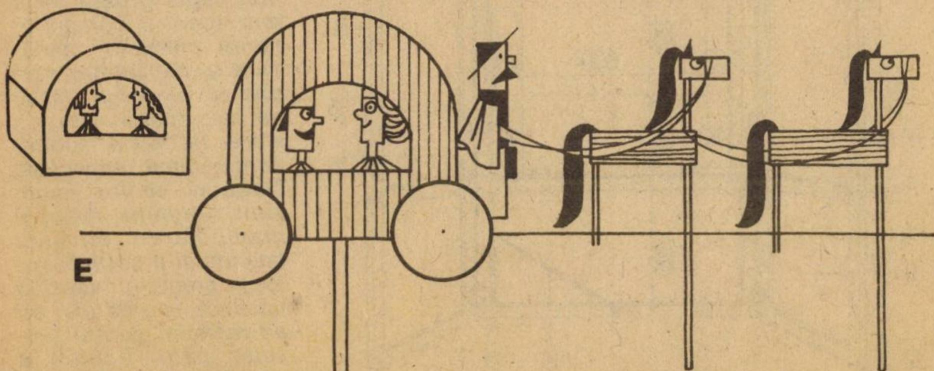


Din cîteva fîșii de carton ondulat (pentru ambalarea sticlăriei) puteți improviza o... bufniță (A) pe cît de nostimă, pe atît de decorativă. Cîteva suluri din același material permit construirea unui elefant (B) sau a unui cățel (C) lesne de animat.

Foarte amuzant este motanul încălțat din (D). Îl veți confecționa din două rotocoale de carton legate între ele (dar nu strîns!) și două baghete, pe care fixați „cizmele". Pe un umăr, motanul va purta o mantie ușoară. După cîteva încercări, veți avea surpriza de a vedea că motanul vostru face mișcări dintre cele mai nostime!



În (E) aveți o caleașcă trasă de doi cai. Caleașca va fi o cutie de forma din desen, în care se instalează personajele din sceneta dorită (de pildă: „Punguța cu doi bani"). Caii îi veți confecționa din carton ondulat răsucit în formă de tub. Coama și coada se fac din lînă, mătase sau orice alt material adecvat. Ansamblul va fi acționat prin trei baghete.

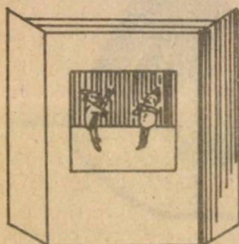


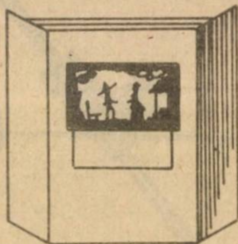
SCENĂ-ECRAN UNIVERSALĂ

Instalația pliantă, multifuncțională, descrisă în continuare, poate fi folosită atît pentru prezentarea unor spectacole de teatru cu păpuși sau marionete, teatru de siluete și umbre, cît și pentru proiecția de diapozitive sau film îngust. Ea poate fi utilă nu numai în activitatea unor grădinițe, școli, case ale pionierilor și șoimilor patriei, ci și în familie. Cu un consum minim de materiale accesibile, se poate monta o gamă largă de spectacole de cameră.

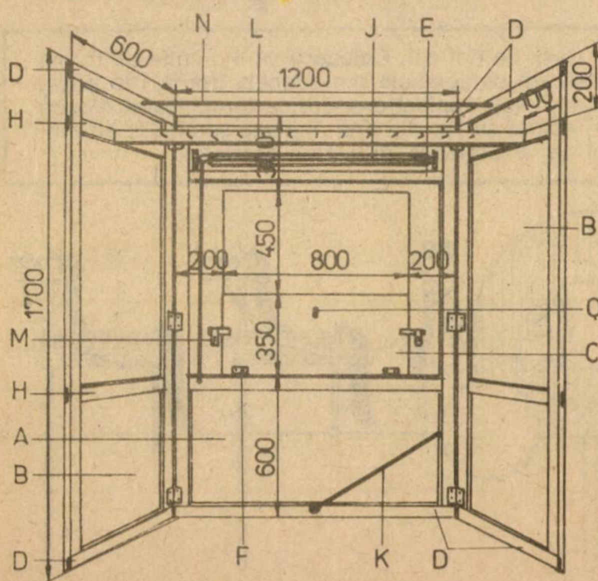
Materiale

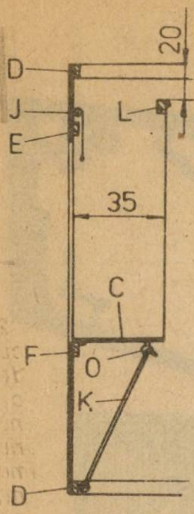
Șipcă de brad groasă de 25–30 mm, lată de 40–50 mm, în lungime totală de aproximativ 20 m; placaj gros de 2 mm (sau mucava), cu suprafața totală de circa 5 mp; un rulou cu arc pentru perdea; șină metalică pentru galerie de perdele în lungime de 1 600–1 700 mm; balamale de tablă cu cîte șase orificii, șase bucăți sau, mai bine, balama-metraj (din cea folosită la fixarea ușilor unor șifoniere, biblioteci etc.), două bucăți lungi de cîte 1 700 mm; sîrmă de aluminiu izolată cu material plastic (cablu electric) cu diametrul de 4–5 mm, în lungime de circa 2 000 mm; tablă groasă de 1 mm (pentru confecționarea clemelor; materiale textile pentru cortine și fundaluri; hîrtie de calc (pentru ecran); șipcă de lemn subțire pentru rama respectivă; șuruburi pentru lemn; șnur împletit (pentru manipularea cortinei laterale și a cortinei-rulou); aracetin; vopsele tip duco sau de ulei ori alt material pentru finisarea părții frontale a scenei.

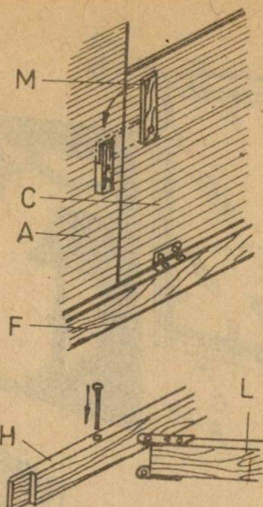


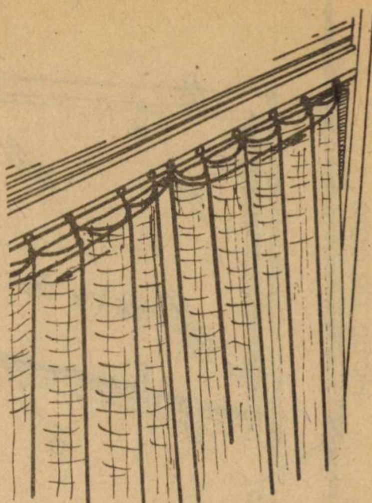












Prelucrarea și montarea

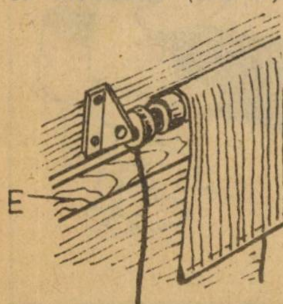
Mai întîi se dimensionează, se trasează și se taie toate piesele de lemn și placaj (respectiv mucava) potrivit indicațiilor din schema de ansamblu. Pentru a ușura depistarea bucăților care sînt identice (ca dimensiuni și formă; de pildă șipca D, din care se lucrează patru bucăți), ca și poziția lor corectă în construcția instalației, toate piesele au fost identificate cu litere. Acestea se mențin și în cele trei schițe cu detalii (nu și în aceea referitoare la ecranul de hîrtie).

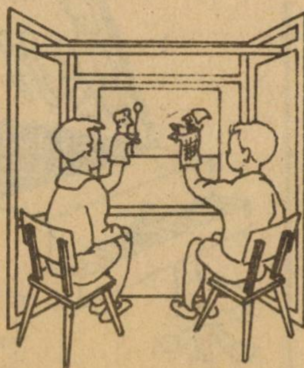
Apoi (cu ferăstrăul, rindeaua și dalta) se prelucrează piesele la profilurile necesare și se montează (îmbină) separat fiecare din cele trei panouri principale (fața plus două părți laterale). Se observă că (la panoul din față) piesa C este detașabilă, ea putînd fi asamblată pe panoul A cu ajutorul clemelor mobile M (de tablă). Tot în această fază de construcție se montează și ruloul de perdea. Toate părțile din față ale panourilor (care sînt văzute de spectatori) se finisează cu hîrtie sticlată. În continuare, folosind balamalele, se asamblează părțile laterale B la panoul A din față.

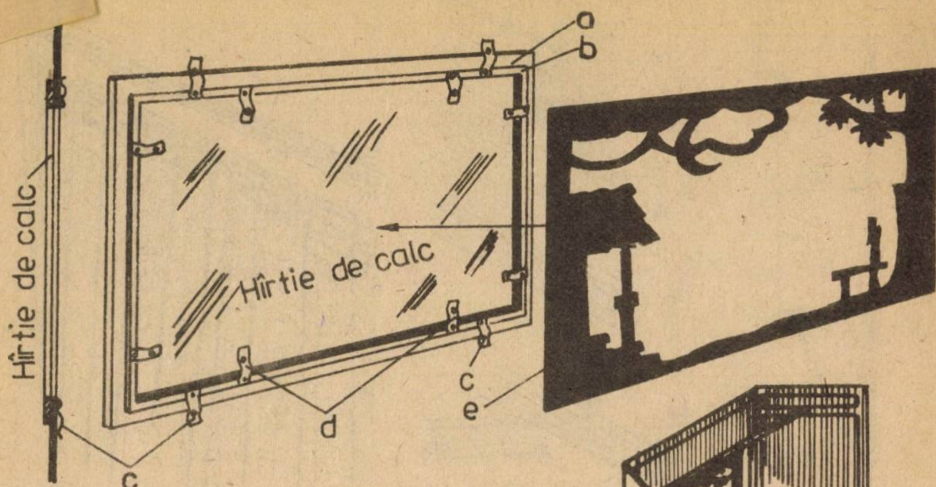
Ținînd seama că această construcție va fi mult manipulată, este necesar ca toate îmbinările pieselor componente să fie făcute cît mai solid. În acest scop, părțile fixe de lemn și placaj vor fi unse cu un strat de aracetin (sau prenadez) pe locurile unde vin în contact la îmbinări, apoi vor fi montate între ele cu șuruburi (NU cu ajutorul cuielor), pentru a se asigura astfel o bună rigidizare a construcției. După aceasta, se instalează șina de perdea L (vezi desenul de detaliu), sîrmele K și N și se atașează cortinele (pe rulou și pe șina L). Cu aceasta, construcția propriu-zisă a scenei este terminată. Rămîn cîteva piese anexă.

Ecranul mobil (de 800 x 450 mm), din hîrtie de calc, se întinde și se lipește (cu aracetin) pe un cadru rigid (ramă) din șipcă subțire de lemn sau tablă. Montarea (și, respectiv, demontarea) se face cu ajutorul clemelor C (din desenul de detaliu). Decorurile (tăiate din carton) se prind în spatele acestui ecran folosind clemele tip D.

Scena nu are instalație electrică proprie, spre a se evita posibile







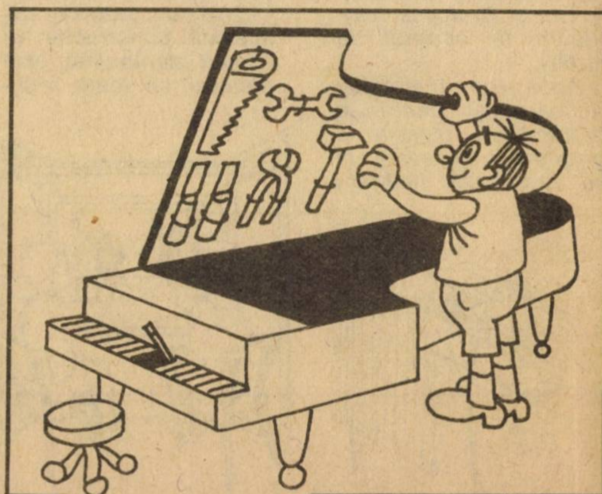
scurtcircuite și incendii. Lumina necesară în spectacol este asigurată cu veioze sau becuri cu abajur opac (ori cu mici reflectoare), care se instalează separat în locurile necesare (deasupra, lateral etc.). La spectacolele de siluete sau de umbre, lampa se instalează pe o masă ori un suport oarecare în spatele mînuitorului (ca în desen). Pentru proiecții, în locul lămpii de mai sus se instalează proiectorul de diapozitive, diafilme sau aparatul de proiectare a filmului.

O deosebită atenție va fi acordată aspectului părții din față a scenei (panourile A și B), care este văzută de public. Ea poate fi vopsită, pur și simplu, cu vopsea de ulei sau tip duco, dar placajul poate fi acoperit și cu hîrtie-tapet lipită cu aracetin ori cu materiale textile (pluș reiat, creton, pînză de sac etc.). De asemenea, pe această parte se poate realiza un colaj din materiale diverse (hîrtie colorată, folii de material plastic, frunze uscate, staniol etc.).

Cortinele vor fi prinse (pe șina N) cu inele și cleme tip crocodil, pentru a putea fi schimbate cu ușurință. Ele vor fi folosite mai ales ca fundal de decor, cortina propriu-zisă fiind cea care se înfășoară pe rulou. Și aceasta se poate schimba fără greutate dacă fiecare cortină este cusută pe alt rulou.

Decorurile opace, tip vinietă (aplicate), pentru teatrul de umbre sau de siluete se decupează din carton colorat. Ele pot fi însă și translucide dacă sînt lucrate din folie de material plastic sau din celofan colorat montat pe carton.

Claudiu Vodă



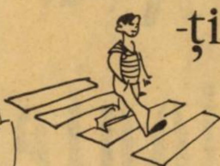
Planeta timpului liber



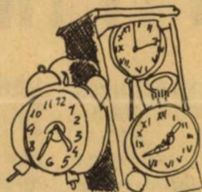
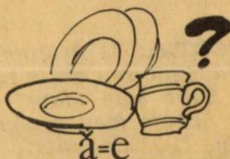
ție



i


-ți

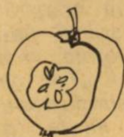


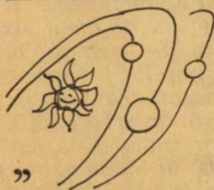
eva


?
ă=e



P=F




-a

„


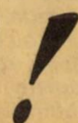
br=p


B=L

”

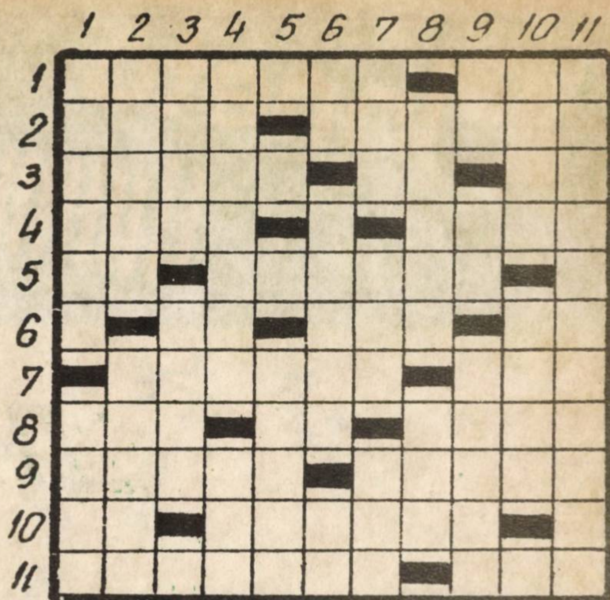



v=ț



!

Dezlegarea la p. 200.





Pionierii în acțiune

ORIZONTAL: *1) Asigură participarea la concursul de creație tehnico-științifică „Start spre viitor" (pl.). Aprins într-o noapte feerică, spre încheierea taberei. 2) „...vînturilor", insignă turistică acordată pionierilor amatori de drumeții. Țara noastră, față de care pionierii și șoimii patriei nutresc o dragoste fierbinte, manifestată și în cadrul acțiunii „Tot înainte!". 3) Prieteni. Începe simpozionul! Acar. 4) Cap în Japonia. Firidă (pl.). 5) Ovidiu Neagu. „Sîntem... urmași de daci și de romani!" 6) Antete! Mai multe rîuri din U.R.S.S. poartă această denumire. Notă muzicală. 7) Itinerarul unei expediții pionierești. Iluzoriu. 8) Vale în nord-vestul Marocului. La cor. Oraș în Turcia. 9) Semne și indicatoare într-un concurs de orientare turistică (sing.). Un detașament în activitate. 10) Cel mai bun. Stabilește scopul, structura și modul de funcționare al Organizației pionierilor. 11) Cutezători, harnici și entuziaști, purtătorii cravatelor roșii cu tricolor participă la întrecerile pasionante ale acestei competiții sportive naționale. Protejarea lor, ca și a întregului mediu natural, constituie una din preocupările pionierilor.*

VERTICAL: *1) Orașul de la Poalele Tîmpei, în care s-a desfășurat, între 1 și 14 august 1981, Forumul național al pionierilor. Treaptă care poate fi obținută în cadrul distincțiilor pionierești de către cei care activează în domeniul tehnico-aplicativ, științific, sau al muncii patriotice. 2) Autorul binecunoscutului cîntec pionieresc „Mulțumim din inimă partidului". Însemn pionieresc. 3) Stau la îndoială. Călit prin exerciții fizice, sport și turism în vederea formării unor generații sănătoase, bine dezvoltate fizic și intelectual. 4) Prilej de drumeții, excursii și tabere. Iașul în piesele lui Vasile Alecsandri (pop.). 5) A selecționa. 6) Toader Popescu. Fără aripi. În adunare. 7) Fluviu antic în Epir. Organizația Națiunilor Unite. Constanța (abr.). 8) Ochită la tir. Munte în republica Togo. 9) În frunte. Cămăși înflorate. Pentru ea se pregătesc pionierii prin muncă și învățătură. 10) Comună și raion în U.R.S.S. Nelipsit din manifestările cultural-artistice pionierești. 11) Solemnitate care însoțește primirea de noi pionieri.*

DICȚIONAR: SATA, TNA, GRU, AINI, EAS, ALU, OIAS.



CUM SCRIEȚI?

Dacă nouă mii nouă sute nouă se scrie în cifre 9909, cum scrieți douăsprezece mii douăsprezece sute doisprezece?

Răspuns: **13212.**

LOGICĂ

Într-un oraș african locuiesc 800 de femei. 3 la sută dintre acestea poartă cîte un cercel. Din cele 97 la sută cîte au rămas, 50 la sută poartă cîte doi cercei, iar 50 la sută nu poartă deloc cercei. Aceasta fiind situația, încercați să aflați: care este numărul total al cerceilor purtați de femei?

Răspuns: Dacă din cele 97 la sută dintre femei, o jumătate poartă cîte doi cercei, iar cealaltă jumătate nici unul, aceasta ar fi ca și cum fiecare femeie ar purta cîte un cercel. Cum și restul de 3 la sută poartă cîte un cercel, rezultă că totalul cerceilor este de 800.

FRUCTE

Dacă iau trei mere dintr-un coș care conține 13 mere, cîte mere am?
Răspuns: Trei mere!

ENIGMĂ

Un chimist a constatat că obține o anumită reacție chimică în optzeci de minute dacă poartă o vestă de lînă și într-o oră și douăzeci de minute dacă poartă altă îmbrăcăminte. Cum explicați fenomenul?

Răspuns: Între optzeci de minute și o oră și douăzeci de minute nu este nici o diferență.

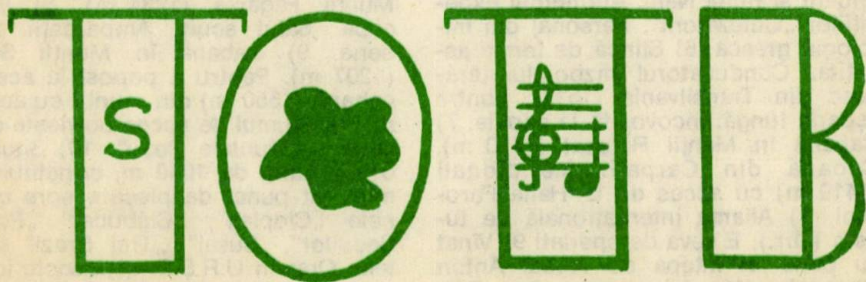
EXPLICAȚIE

Cineva a cumpărat un papagal vorbitor. Acesta însă refuză să vorbească. Totuși vînzătorul pretinde că papagalul repetă zilnic toate cuvintele pe care le aude, și spune adevărul. Care este explicația?

Răspuns: Papagalul este surd!

MOTIVARE
BIVERB
(4,7)

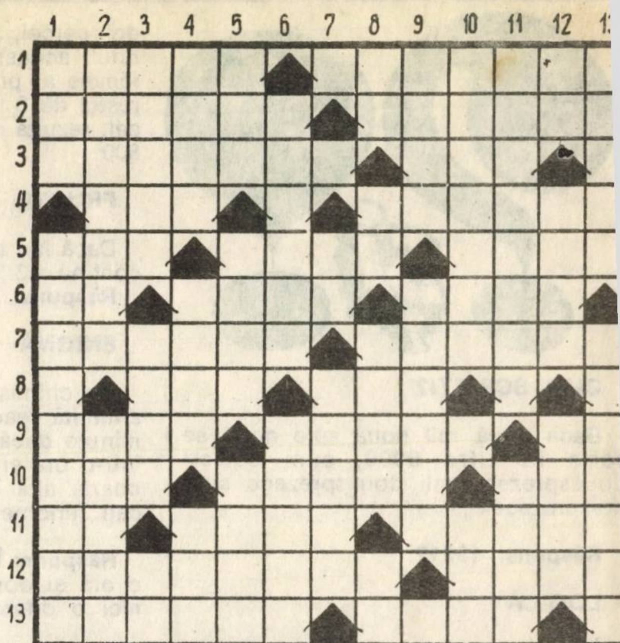
LA EXAMENE
Monoverb (9)



Ioan Pelteacu

SUS la munte





ORIZONTAL: 1) Cabană în Munții Bihorului (1350 m) cu acces de la Stîna de Vale. Una din cabanele Predealului (1159 m). 2) Cabană aflată la o altitudine de 820 m în Munții Gurghiului. Cabană în munții cu același nume din Carpații Meridionali, situată la altitudinea de 1579 m. 3) Iubitori și păstrători ai naturii patriei. Gol. 4) Țesătură din categoria brocartului. Cadru natural în calea drumețului montan (pl.). 5) Mic afluent al rîului Nera. Anotimpul Expedițiilor „Cutezătorii". Personaj din mitologia greacă. 6) Stîncă de formă ascuțită. Conducătorul războiului țărănesc din Transilvania (1514). Luntre ușoară, lungă, încovoiată la capete. 7) Cabană în Munții Retezat (1410 m). Cabană din Carpații Meridionali (1419 m) cu acces de la Halta Paroșeni. 8) Alianța internațională de turism (abr.). E ceva de speriat! 9) Vînat cu pene. A înțepa cu vorba! Anton Gheorghe. 10) A-i spune cuiva „Bun venit". Cabană în Făgăraș (1533 m). Ecou (înv.). 11) Nedelcu Petre. Sloi de gheață care plutește pe apă. Refugiu în masivul Gîrbova, la 1350 m înălțime. 12) Cabană situată la altitudinea de 2025 m în Munții Bucegi. Cabană făgărășeană (1450 m). 13) Verbul cu ceririi marilor înălțimi. Refugiu în Munții Retezat (1580 m).

VERTICAL: 1) Loc de odihnă. În Ciucaș, la o altitudine de 872 m se află această cabană. 2) A se da pe gheață. Cabană în Munții Făgăraș (600 m). 3) Una dintre cabanele Ceahlăului (780 m). Vastă. La plecarea din Scărișoara. 4) Nedrept. Cabană situată în apropiere de Cîmpulung Moldovenesc (680 m). Întreprinderea de administrație locativă (abr.). 5) Strigăt cu care se mînă caprele. Intenționat. Lipit. 6) Gazdă montană aflată la 1445 m în Munții Vîlcan cu acces dinspre Lupeni. Cea dintîi. 7) În ramă. Cabana „...Cascadă", situată în Munții Făgăraș (1234 m). 8) Într-o clipă. Salut scurt. Ambarcații. Nota bene. 9) Cabană în Munții Sebeș (1207 m). Pentru a poposi la această cabană (1550 m) din munții cu același nume, drumul de acces pornește de la cabana „Muntele Roșu". 10) Situat la o altitudine de 1040 m, constituie un minunat punct de plecare spre cabanele „Cioplea", „Clăbucet" „Poiana Secuilor", „Susai", „Trei Brazi" și altele. Oraș în U.R.S.S. 11) Insecte fosforescente. A greși drumul. 12) Pene! Sfadă. Lucrător la căile ferate. 13) Cabană turistică în Munții Gutîiului (676 m). Cabană situată la o altitudine de 1546 m în Munții Făgărașului.

DICȚIONAR: NAC, UST.

jocuri ale copiilor din ROMÂNIA

SCHIMBUL PERECHILOR

Jucătorii stau cîte doi, în rînd, o pereche în spatele celeilalte. Alţi copii stau în faţă, la oarecare distanţă. Prin regula jocului, ei au obligaţia să-i prindă pe ceilalţi. Primii doi o iau la fugă; ei trebuie să-i ocolească pe prinzători şi să-şi dea mîna. Dacă unul dintre ei este prins, trece cu perechea lui în faţă, cei doi devenind prinzători. Foştii prinzători trec în rînd, ca ultimă pereche. Cei care nu sînt prinşi trec şi ei la coada şirului pînă le vine din nou rîndul.

DE-A TURMĂLAI MIC

Copiii stau doi cîte doi, în două tabere. Între aceştia, la mijloc, se aşază alţi doi jucători. Cîte un copil din fiecare tabără fuge să ia locul altuia în tabăra adversă. Cei din mijloc trebuie să-i prindă. Dacă îl prind pe unul, cei din mijloc ies din joc, iar în locul lor intră cel prins cu perechea lui. Jocul continuă pînă cînd perechile din cele două tabere ajung să ocupe fiecare locul celeilalte.

CU MINGEA ÎN PĂMÎNT

Doi băieţi se aşază faţă în faţă, la distanţă. Unul aruncă mingea în dreptul pieptului celui dinainte. Acesta o loveşte cu palma. Mingea atinge pămîntul şi sare. În acest moment, primul jucător trebuie s-o prindă şi s-o arunce din nou. După şase aruncări, jucătorul care primeşte mingea face şase paşi înapoi, iar celălalt încearcă să-l lovească cu mingea peste picioare. Ca să nu fie lovit, acesta depărtează picioarele, ferindu-se. Dacă nu este lovit, jocul urmează ca şi mai înainte; dacă este lovit, cei doi jucători schimbă locurile.

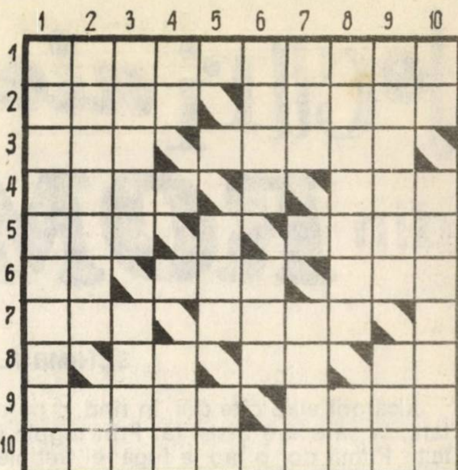
DUPĂ AL DOILEA, ŞI AL TREILEA

Copiii se împart în două grupe egale. Cei din prima grupă se aşază în cerc, păstrînd o distanţă între ei. Cei din a doua grupă se aşază în spatele acestora, dublîndu-i. Doi jucători fug în afara cercurilor, încercînd să se prindă. Cel alergat se aşază în spatele unui jucător din cercul exterior, triplînd. Cel din faţa sa devine jucătorul alergat, pornind în fugă, ca să nu fie prins. Cel alergat pînă atunci îi ia locul. Dacă copilul în spatele cărui s-a aşezat nu observă, este atins pe spate, spre a fi făcut atent. Astfel, el devine prinzătorul şi aleargă să-l prindă pe cel de-al doilea jucător. După ce toţi jucătorii din cercul exterior participă la joc, aceştia schimbă locul cu cei din interior şi jocul reîncepe. Cînd sînt copii puţini, se face un singur cerc.

DE-A BATISTA

Copiii se prind de mîini, formînd un cerc, apoi îşi dau drumul la mîini şi se dau cîte un pas înapoi, obţinînd un cerc mai mare, cu intervale între ei. Un copil rămîne în afara cercului. El ia un obiect (de preferinţă unul care în cădere nu face zgomot — eventual o batistă) şi ocoleşte pe din afară cercul. Cei din cerc stau drepţi şi nu pot întoarce capul. În timp ce înconjură cercul, cel de afară lasă să cadă pe nesimţite obiectul la spatele unuia dintre copii. Dacă acesta nu-l observă în timp ce primul ocoleşte cercul, este pedepsit şi trece în centru pînă este schimbat de un alt copil. Dacă însă jucătorul observă obiectul căzut, îl ia şi face el ocolul, iar cel care a lăsat obiectul trece în centru.

La aer curat



ORIZONTAL: *1) Presiune atmosferică inferioară celei din zonele vecine. 2) Pleacă în vacanța mare în tabere organizate la munte sau pe litoral. Expus la soare și la aer. 3) Aer, văzduh, atmosferă. Îndoit într-un anumit fel. 4) Element prim de compunere savantă cu sensul „pretutindeni", „tot". Gupi fără coadă. 5) Purifică aerul. Culoare brună-roșcată. 6) La ventilator! Luați în balon (sing.). Localitate în sudul Republicii Chile. 7) Constanța (abr.). A-și... picioarele, în sensul de a umbla mult. 8) De ce?! Cer. Aeriană în final. 9) Mîngîiat de un vîntișor. Element gazos incolor, inodor și insipid, care intră în compoziția aerului atmosferic în proporție de patru cincimi. 10) Strat inferior al atmosferei terestre, pînă la 10–11 km, în care au loc fenomenele meteorologice obișnuite legate de mișcarea aerului.*

VERTICAL: *1) Liniștit și destins după o plimbare la aer curat. 2) Oxigenul, azotul sau alte gaze care intră în compoziția atmosferei (sing.). La capăt de drum! 3) Mijloc de deplasare pe bază de aer la unele vehicule. Batistă fluturată-n vînt! 4) Robescu Vlad. Uneori ajunge în nori! 5) Gazele nobile sau inerte (heliu, neon, argon, kripton, xenon și radon) care se găsesc în compoziția aerului (sing.). În stratosferă. 6) Cu atmosfera încărcată de... aplauze. Pasăre solitară. 7) Însușești. Particule solide din aer. 8) Vînturi foarte puternice. Întîlnite la brize! 9) În mijlocul ei respiri aer curat. Filtru solar. 10) În eter! Atmosferă degradată prin împrăștierea unor elemente nocive; împotriva acestei stări de lucruri se duce o luptă susținută la nivel planetar.*

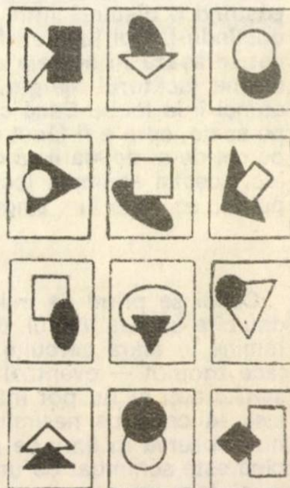
DICȚIONAR: OMNI, NAL.

Fetița din imagine a ieșit să se plimbe în parc. Ea nesocotește o cunoscută regulă călcînd pe iarbă și rupînd flori. Din fericire, mama ei a urmat-o, fiind pe punctul de a interveni.

Dar unde se ascunde mama? Găsiți-o!



CÎTE FELURI DE FIGURI GEOMETRICE APAR ÎN ACESTE DESENE?



Jucați HEX?

Jocul HEX a fost inventat în 1941 de un student al Institutului de fizică teoretică „Niels Bohr" din Copenhaga, Piet Hein, și are frumusețea marilor jocuri matematice.

Material

O tablă de joc în formă de romb compusă din hexagoane (de la care vine numele jocului; de obicei latura tablei este de 11 hexagoane). 60 de discuri albe și 60 de discuri negre pentru cei doi jucători. Se pot confecționa din carton sau material plastic.

Scop

Fiecare dintre jucători tinde să completeze un lanț de discuri neîntrerupt între două laturi opuse ale tablei, marcate ALB pentru jucătorul cu piesele albe și NEGRU pentru celălalt jucător. Hexagoanele din colțurile tablei aparțin ambelor laturi.

Exemplu

Prezentăm o tablă cu șir cîștigător pentru negru; piesele albe și cele negre care nu aparțin șirului au fost omise (fig. 1).

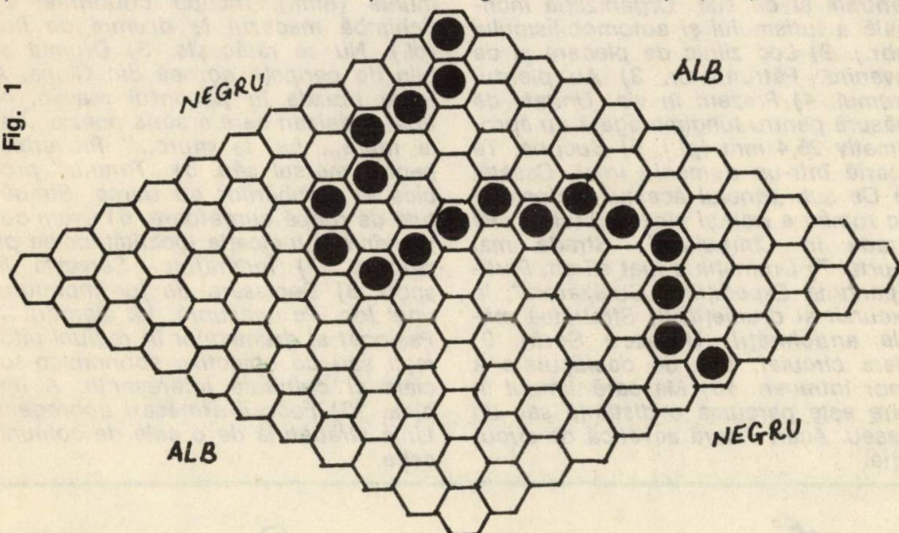


Fig. 1

Avînd în vedere modul de cîștig la acest joc, o remiză nu este posibilă.

Dăm mai departe, pentru antrenament, două probleme simple de HEX (fig. 2 și 3). Negrul joacă și cîștigă în ambele situații. Răspuns: căsuța 10 și căsuța 17.

Reguli

1) Fiecare jucător își alege o culoare.

2) Jucătorii pun, pe rînd, cîte un disc într-una din căsuțele tablei, cu condiția ca aceasta să nu fi fost ocupată anterior.

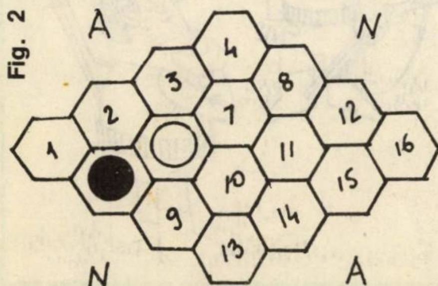


Fig. 2

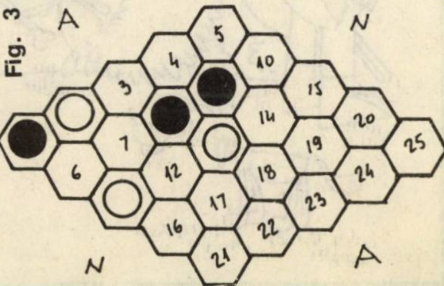


Fig. 3

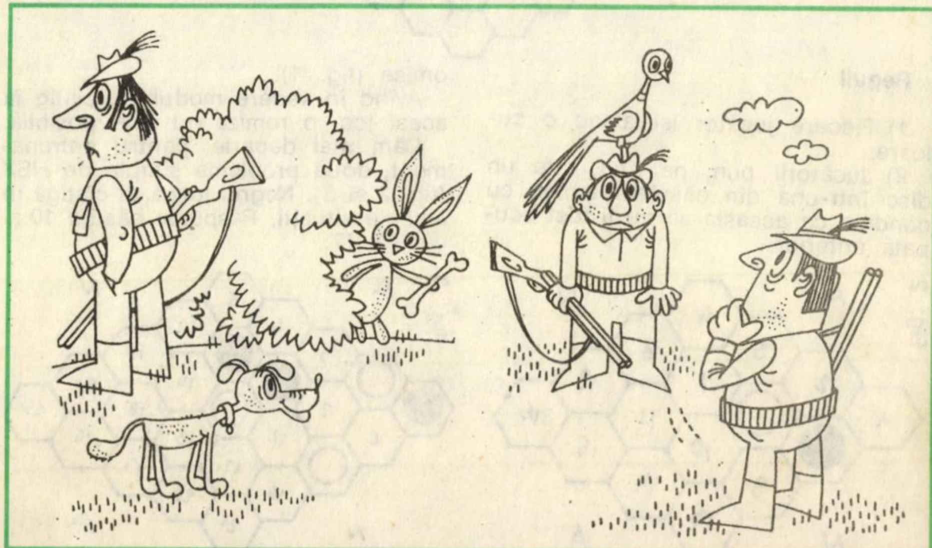
DRUMEȚIE



	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	C	A	M	I	L	A	■	O	T	A
2	A	C	A	S	A	■	A	C	U	T
3	R	A	T	A	C	I	T	O	R	I
4	A	R	A	C	■	T	O	L	I	■
5	R	I	S	■	V	I	N	■	S	T
6	U	■	A	M	A	N	■	S	T	R
7	I	A	■	E	L	E	V	I	■	A
8	■	G	A	L	E	R	A	■	U	S
9	C	E	R	C	■	A	R	E	N	E
10	O	R	A	■	A	R	■	R	I	U

ORIZONTAL: *1) Transportă poveri pe drumurile caravanelor din Africa, Asia centrală și de sud. Organizația mondială a turismului și automobilismului (abr.). 2) Loc zilnic de plecare și de revenire. Pătrunzător. 3) Au pierdut drumul. 4) Prezent în vie. Unitate de măsură pentru lungime egală cu aproximativ 25,4 mm (pl.). 5) Bucurie. Te poartă într-un domeniu ireal. Casete! 6) De sub penelul acestui pictor clasic român a ieșit și pînza intitulată „Pe stradă în Cîmpulung". Stradă mai scurtă! 7) Drumeția a luat sfîrșit. Participanți la Expedițiile „Cutezătorii", la excursii și drumeții. 8) Străbătea mările antichității. Udrescu Sorin. 9) Mers circular. Loc de desfășurare a unor întreceri. 10) Măsoară timpul în care este parcursă o distanță sau un traseu. Acar. Arteră acvatică de circulație.*

VERTICAL: *1) Drumuri înguste de munte (dim.). Începe coborîrea! 2) Schimbă macazul la drumul de fier (pl.). Nu se rătăcește. 3) Drumul ei plin de peripeții pornea din China. A trage brazde în pămîntul reavăn. 4) Poet ardelean care a scris poezia „Hai la mure... hai la mure..." Proverbial pentru mersul său. 5) „Terenul" propice al plimbărilor cu barca. Străbătută de o apă curgătoare. 6) Drum cuprinzînd și indicația localităților de pe parcurs. 7) Îndărătnic. Servește la spoit. 8) Deplasare de jur-împrejurul unui loc. Pe deasupra. La alergări! 9) Pasionat al drumețiilor în regiuni pitorești sau cu obiective economico-sociale și culturale interesante. A îmbina. 10) Focoșii armăsari dobrogeni. Linie străbătută de o cale de comunicație.*



Jucați REVERSI?

Originile jocului REVERSI se găsesc
n Italia secolului al XV-lea. Varianta ctuală este ușor de învățat, cere puin material și este pasionantă. Deși re reguli simple, jocul este complex i poate fi jucat atît de tineri cît și de dulți.

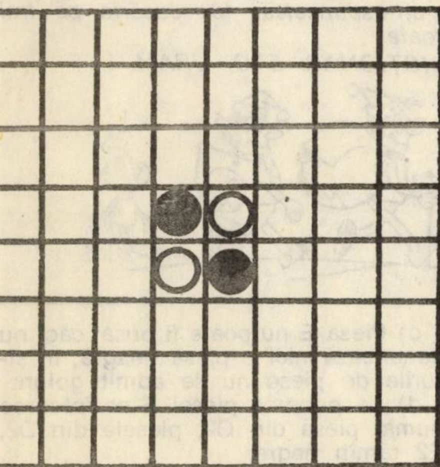
Material

O tablă de șah cu 8x8 pătrate și 64 e piese (discuri) albe pe o parte și egre pe cealaltă.

Reguli

1) Fiecare jucător își alege o cuoare pe care o va folosi pînă la sfîrșiul partidei.

2) Fig. 1 prezintă poziția obligatorie începutul jocului.



3) O mutare constă în plasarea unui lisc astfel încît să flancheze unul sau nai multe discuri ale adversarului, înorcîndu-le pe acestea pe culoarea proprie. Prin flancare înțelegem plasaea pe tablă a unei piese astfel încît, mpreună cu o piesă de aceeași cuoare ce se găsește dinainte pe tablă, să ocupe cele două capete ale unui șir complet de piese adverse. Șirul advers poate fi format dintr-o singură piesă sau din mai multe.

4) Un disc poate flanca pe orice direcție — orizontal, vertical, diagonal, nainte și înapoi.

5) Un disc poate flanca pe oricîte direcții în același timp.

6) Discurile pot fi întoarse numai ca rezultat al unei mutări.

7) Fiecare jucător este obligat, la fiecare mutare, să întoarcă cel puțin un disc advers. Dacă nu are o astfel de mutare, își pierde rîndul și adversarul mută din nou.

8) Jocul se termină cînd toate discurile au fost puse pe tablă, cînd nici un jucător nu are ce muta sau cînd tabla conține discuri de o singură culoare. Jucătorul cu mai multe discuri pe culoarea sa este cîștigător.

Scor

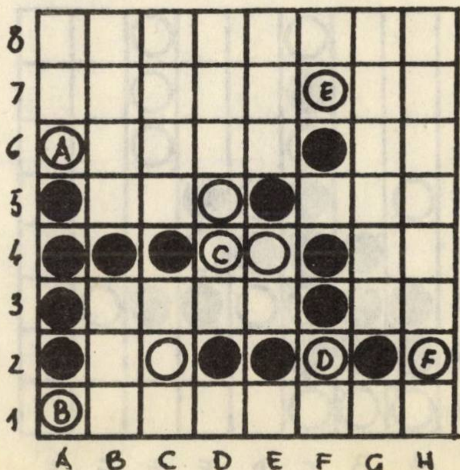
Scorul este dat de diferența dintre numărul de discuri albe și negre la terminarea partidei.

Exemple

a) La punerea piesei B, cele patru discuri negre sînt întoarse pe partea albă (fig. 2).



b) La punerea piesei albe A, piesele din punctele A2, A3, A4, A5 vor fi întoarse pe partea albă; piesele B4, C4 rămîn negre, căci nu au fost flancate de piesa A (fig. 3).



La joacă

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	B	I	T	E	I			●	S	T
2	A	M	A	T	O	R	●	T	I	R
3	B	A	L	O	N	●	S	A	R	I
4	E	S	E	●	E	S	C	U	●	O
5	L	●	S	A	L	T	A	●	C	I
6	E	L	●	T	●	A	L	B	A	C
7	●	E	C	L	U	Z	A	●	U	L
8	I	Y	●	E	R	A	●	A	T	E
9	O	D	A	T	A	●	L	U	A	T
10	C	A	L	A	H	B	U	R	●	A

ORIZONTAL: *1) Balansoar. Casete. 2) Pionierii și elevii-artiști, membri ai echipelor de dansuri populare participante la Festivalul național „Cîntarea României" (sing.). O joacă cu tragere la țintă. 3) Minge. A trece peste coardă. 4) Est-sud-est. Piesă de Tudor Mușatescu. 5) A juca de bucurie. Dar. 6) Acesta. Satul de unde era originar Horea, marele conducător al răscoalei de la 1784 din Transilvania. 7) Stăvilar. Ușile! 8) Joldea Yolanda. Epocă. Fire. 9) Cîndva, la începutul basmului! În trecut. 10) Joc de cuvinte.*

VERTICAL: *1) Cadru prielnic pentru odihnă activă, jocuri și voie bună. Petrecere distractiv-recreativă a timpului liber de către copii. 2) Pășune. Luca de..., reprezentant al școlii flamande, autor al picturii intitulate „Jucătorii de șah" (1494–1534). 4) Filozof și matematician grec (c. 625–550 î.e.n.), de la care se pare că provine cugetarea „Cum te porți cu părinții tăi, așa se vor purta și copiii tăi cu tine". De trei ori la ala-bala-portocala! 4) Prefix cu sensul de morală. Protagonistă a unui anumit gen de întreceri sportive. 5) Copil din opera lui I.L. Caragiale, care își terorizează musafirul jucîndu-se cu sabia, trîmbița, toba și mingea. Regiune în sudul Noii Guinee. 6) Printre cristale! Încetinire sau oprire a circulației sîngelui sau a umorilor într-o parte a organismului. 7) Rampă. La club! 8) Lac glaciar. „Pana de...", trofeul individual pentru cel mai bun jurnal de bord al unui echipaj în cadrul Expedițiilor „Cutezătorii". 9) Așezați unul după altul. A investiga la v-ați-ascunselea. 10) Jucărie pe trei roate.*

DICȚIONAR: ETO, URAM.



JUCAȚI REVERSI?

	A	B	C	D	E	F	G	H
8			○			○		
7			●			○		
6			○			○		
5	○		●	○	●			
4		●		●	○			
3	●	●	⊗	○	●	●	○	
2	●	●	●					
1	○	○	○					

c) Piesa E nu poate fi pusă, căci nu flanchează nici o piesă neagră; în șirurile de piese nu se admit goluri.

d) La punerea piesei F se întoarce numai piesa din G2; piesele din D2, E2 rămîn negre.

e) Piesa X va întoarce piesele negre din punctele B2, B4, C2, C4, C5, D4, E5 (fig. 4).

Indicații tactice

Piesele plasate în colțurile tablei nu pot fi întoarse, dar pot folosi la întoarcerea de piese adverse. De aceea colțurile sînt puncte avantajoase strategic. La fel, piesele plasate pe liniile de margine pot fi întoarse de pe o singură direcție. Și ocuparea lor este avantajoasă.

Situația se poate schimba radical la fiecare mutare. Oricine poate cîștiga, pînă la ultima mutare.

Succes!

Jucați 30 de PĂTRATE?

Material

Un carton de formă dreptunghiulară împărțit în 30 de pătrate aranjate în cinci rînduri de cîte șase; 24 de pioni decupați din carton — 12 de o culoare sau formă, ceilalți 12 de alta. Pionii pot fi înlocuiți cu monede, semințe diferite etc.

Desfășurare

Fiecare dintre cei doi jucători dispune de cîte 12 pioni, toți de aceeași culoare. Aceștia vor fi plasați în căsuțele cartonului unul cîte unul, fiecare jucător avînd voie să depună o dată un singur pion. Este interzis a se așeza mai mult de doi pioni de aceeași culoare unul lîngă altul, atît pe verticală cît și pe orizontală.

Jocul începe prin tragere la sorți. După jucarea primei partide, următoarele vor fi începute, pe rînd, de fiecare jucător.

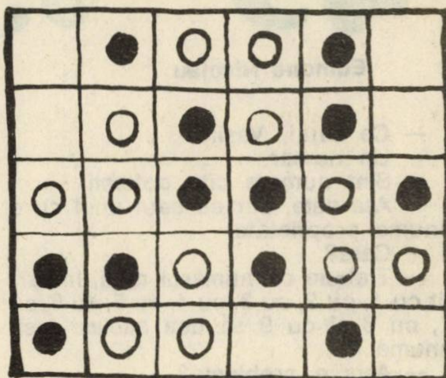
După plasarea tuturor pionilor mai rămîn libere șase pătrate.

Acum începe partea a doua a jocului. Cei doi parteneri au dreptul să mute cîte un pion propriu pe un pătrat liber, deplasîndu-se însă numai pe orizontală sau verticală. Mișcarea pe diagonală este interzisă.

Scop

Jucătorii urmăresc să alinieze trei pioni de aceeași culoare, unul după altul, pe un rînd vertical sau orizontal. De fiecare dată cînd un jucător realizează o astfel de formație, el are dreptul să ridice și să scoată din joc unul dintre pionii adversarului, indiferent în ce loc este el plasat.

Deosebit de interesantă este formarea unui „cal". Acesta constă în două grupe de cîte doi pioni alăturați între care se plimbă un al treilea. La fiecare mișcare acesta realizează cîte o nouă



formație de trei și scoate din luptă cîte un pion al adversarului. Este o cale aproape sigură pentru cîștigarea partidei.

Jocul este destul de simplu. Pentru a cîștiga este necesar ca așezarea inițială a pionilor să se facă atent, urmărindu-se crearea de formații proprii favorabile, dar totodată barearea căilor adversarului.

O partidă ia sfîrșit atunci cînd unul dintre jucători a rămas cu numai doi pioni. Un joc întreg se compune din trei partide și este cîștigat de către cel care a cîștigat cel puțin două partide.

Jocul are avantajul de a putea fi improvizat în orice împrejurare, desenînd 30 de pătrățele pe o bucățică de hîrtie și folosind drept pioni orice avem la îndemînă.

Cîte umbrele sînt în desenul alăturat?



Povești cu numere

4599975 75 75 4 56

Edmond Nicolau

1

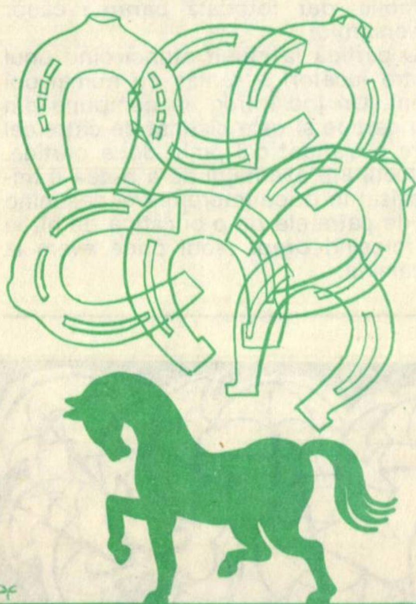
— Ce cauți, Vasile?
— Un număr.
— Sînt numere cîte poftești.
— Așa este, dar eu caut unul cu o anume proprietate.
— Care?
— Trebuie ca numărul meu, împărțit cu 1, cu 2, cu 3, cu 4, cu 5, cu 6, cu 7, cu 8 și cu 9 să dea același rest, anume 1.
— Asta e problema?
— Asta. Dar care e răspunsul?

2

Aseară, Anton avea de dat un telefon. Intrînd în camera părinților săi, a constatat că becul se arsese. În odaie era întuneric. Băiatul s-a apropiat totuși de aparatul telefonic și, palpînd piedica metalică fixă de lîngă discul mobil, a început să formeze numerele.

Cum a procedat? Foarte simplu: pentru cifra 1, a introdus degetul în prima deschizătură de lîngă piedica metalică. Pentru 2 a palpat două orificii etc.

Știind că localizarea unui orificiu durează o secundă (deci pentru a localiza cifra 2 este nevoie de două secunde), cîte secunde vor fi necesare pentru a localiza toate cifrele numărului 17 60 20?



Două potcoave sînt identice. Care?

3

— În timp ce călătoream cu autobuzul, am întîlnit un alt vehicul de transport în comun, avînd un număr format din patru cifre.

— Aceasta înseamnă că era unul din cele 9999 de vehicule din acea categorie.

— Observația ta e corectă, deoarece toată lumea utilizează la numerotare sistemul acesta. Dar altceva doream să remarc. Anume, că două cifre erau egale cu poziția lor în număr.

— Socotind poziția de la stînga la dreapta?

— Exact. Cel din extrema stîngă are poziția 1, următorul poziția 2 etc.

— Și ce ai mai observat?

— Două cifre erau egale, iar suma tuturor celor patru cifre ale numărului dădeau un alt număr, de două cifre, care, adunate, făceau 10. Care era numărul respectiv?

După o clipă de gîndire, Anca a spus:

— Cred că mai trebuia să observi ceva, pentru ca numărul vehiculului să fie unic determinat.

— Ai dreptate. Numărul căutat e cel mai mare dintre toate soluțiile posibile.

Răspunsurile în p. 200.

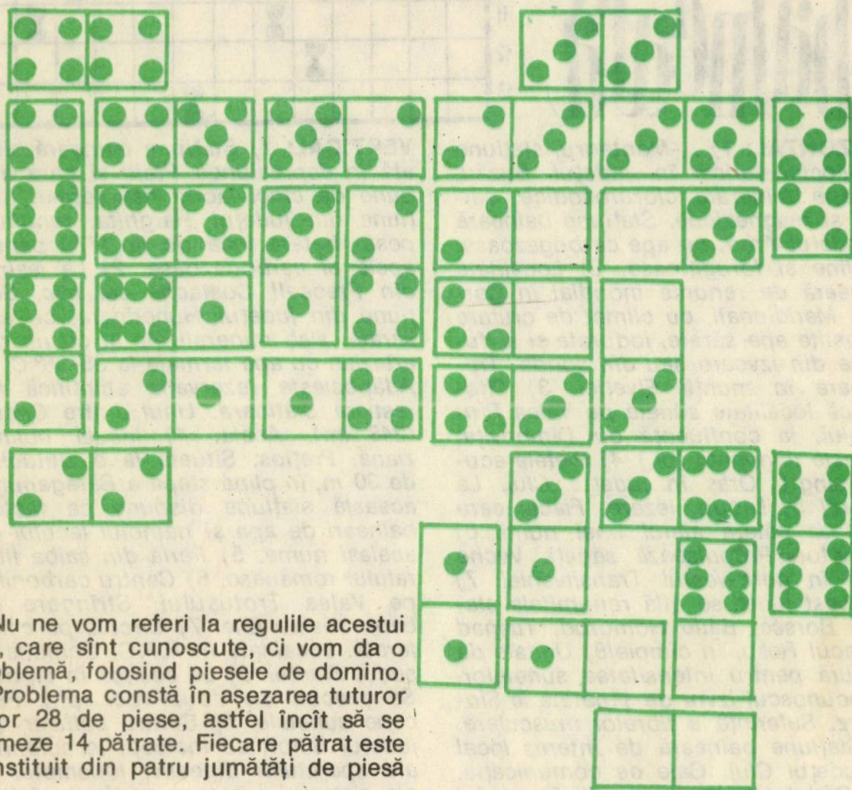
Jucați DOMINO?

Nu se știe de unde vine numele **domino** dat acestui joc vechi de secole. n antichitate l-au jucat multe popoare, de la chinezi la greci, recurgînd a reguli și variante diferite. În forma actuală e cunoscut din secolele al XVI-lea și al XVII-lea, cînd s-a răspîndit în Europa.

Nu ne vom referi la regulile acestui joc, care sînt cunoscute, ci vom da o problemă, folosind piesele de domino.

Problema constă în așezarea tuturor celor 28 de piese, astfel încît să se formeze 14 pătrate. Fiecare pătrat este constituit din patru jumătăți de piesă de domino marcate cu aceeași cifră. Nu este permis nici să rămînă piese nefolosite și nici ca vreuna să nu fie integrată în două pătrate alăturate. Dublele pot aparține aceluiași pătrat.

Problema are mai multe soluții. Pentru exemplificare prezentăm una dintre ele.



ȘTIAȚI CĂ...

...săniuța, bobul și schiul au fost disciplinele primelor întreceri ale sezonului alb organizate la noi (Sinaia, 1909)?

...abia în 1864, la Helsinki, a avut loc primul concurs oficial de schi?

...primul club de schi din România a luat ființă în 1905, la Brașov?

...prima întrecere oficială de patinaj din țara noastră a avut loc la 22 ianuarie 1883?

...primul titlu mondial la bob românii l-au cucerit la 19 februarie 1933?



balneară

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
1							■						
2									■				
3		■						■					
4				■							■		
5						■							
6			■				■					■	
7	■									■			■
8				■					■				
9		■						■					
10			■				■				■		
11						■						■	
12					■								
13								■					

ORIZONTAL: *1) ...-Monteoru, stațiune balneoclimaterică în județul Buzău, cu ape minerale clorurosodice, calcice și magneziene. Stațiune balneară în județul Arad, cu ape carbogazoase, alcaline și feruginoase. 2) Localitate balneară de renume mondial în Carpații Meridionali, cu climat de cruțare și vestite ape sărate, iodurate și sulfuroase din izvoare sau din sonde. Trecătoare în munții Elveției. 3) Pitorească localitate situată pe Valea Rîușorului, la confluența cu Dîmbovița. Poveste minunată (pl.). 4) Pletele acului (sing.). Oraș în județul Cluj. La umbră! 5) Lacuri, iezere. Flăcăi care însoțesc călare alaiul unei nunți. 6) Înțepător. Propulsează săgeți. Veche zonă în nord-vestul Transilvaniei. 7) În acest județ se află renumitele stațiuni Borsec, Băile Homorod, Tușnad și Lacul Roșu. În cîmpie!8) Unitate de măsură pentru intensitatea sunetelor. Binecunoscut izvor de sănătate la Sîngeorz. Suferință a fibrelor musculare. 9) Stațiune balneară de interes local în județul Cluj. Cale de comunicație. 10) Rădulescu Vasile. Insulă în nordul Scoției. Metalul medaliilor obținute de apele de la Slănic Moldova în cadrul expozițiilor de la Viena (1873) și Paris (1889). Tel. 11) Mamifer carnivor sălbatic ce trăiește în haite pe teritoriul Africii, Asiei și nord-estului Europei. Stațiune balneară din județul Brașov. 12) Aer. Localitate balneoclimaterică lîngă Soveja. 13) Stațiune din județul Timiș avînd un climat blînd și ape termale (38–39° C), sărate, alcaline, slab mineralizate. Stațiune de odihnă cu climat subalpin situată între Predeal și Brașov.*

VERTICAL: *1) Stațiune balneară situată în depresiunea Praid și care dispune de cinci lacuri helioterme. Stațiune din județul Harghita, renumită peste hotare încă de la 1770 pentru apele ei carbogazoase. 2) La ieșirea din Predeal! Costache cel mic. Stațiune din județul Hunedoara, cu ape sărate, slab mineralizate și cu un puț artezian cu ape termale la 35–36° C. 3) Adăpostește rezervația științifică forestieră Slătioara. Unul dintre Crișuri (248 km). Acela. 4) Insulă polineziană. Prețios. Situată la o altitudine de 30 m, în plină stepă a Bărăganului, această stațiune dispune ca factori balneari de apa și nămolul lacului cu același nume. 5) Perlă din salba litoralului românesc. 6) Centru carbonifer pe Valea Trotușului. Strîngere de bani. Vasiliu Ene. 7) Circulă pe calea ferată. Localitate în R.F.G. Comună în sudul Franței. 8) La sosirea în Lipova! Se execută pe două voci (pl.). Percepe sunetele. 9) Centru balnear din județul Bihor, cu indicații în suferințe ale aparatului digestiv, locomotor și ale sistemului nervos periferic. A luat masa de seară. 10) Momentul culminant al unei glume (pl.). Centru petrolier pe Valea Cricovului. 11) Semnul înmulțirii. Primit. Atmosferă (abr.). 12) Frumusețea litoralului nostru! Autor de versuri. Flori de tei! 13) Se tratează la Buziaș, Lipova, Tușnad, Vîlcele, Covasna etc. (pl.). Localitate balneoclimaterică din județul Covasna, cu ape carbogazoase, feruginoase, alcaline și mofete.*

DICȚIONAR: OREN, ECED, MIOM, MOA, ANU, IBA, RIA.

1	2	3	4	5
1				
2				
3				
4				
5				

(Orizontal și vertical)

1) „...cîntec dulce".
2) Joc popular.
3) Nume de fată.
4) Poftim.
5) Prima.

Liviu Poenaru

Petrică s-a dus pentru prima oară la cinema. S-a stins lumina și a început filmul, cînd Petrică strigă, uimit:
– Păi, ăsta nu-i decît un televizor mai mare...

*

– Mamă, prietenul meu din Scoția mi-a trimis o fotografie.
– Și cum arată?
– Încă nu știu. Mai întîi trebuie s-o dau la developat.

Teodor Holban

AVENTURILE LUI SABIN









1

Umpleţi cu aer un balon de cauciuc obişnuit. Aşezaţi-l pe un scaun. Îmbrăcaţi-vă cu un halat sau o manta de ploaie, luaţi loc lîngă balon (fără a-l atinge), apoi faceţi cîţiva paşi prin cameră. Căutaţi cu privirea balonul: nu, nu mai este pe scaun, ci... pe jos, în spatele dumneavoastră! Nu-l pierdeţi din ochi şi faceţi alţi cîţiva paşi, mai repede. Ei bine, balonul vă va urma ca o umbră. Zadarnic fugiţi de el, nu veţi putea scăpa de credinciosul tovarăş. Vă puteţi explica fenomenul? Este vorba de vreun truc?

Nicidecum! Totul se datorează faptului că, în timp ce mergeţi, în spatele dumneavoastră se produce un vid parţial şi deci o aspiraţie care provoacă mişcarea balonului. Aşa-zisul truc se desfăşoară cu atît mai bine cu cît mişcarea este mai rapidă.

2

Acelaşi balon de cauciuc, aşezat pe o masă, va fi umplut cu aer doar pe jumătate, apoi — în timp ce orificiul de umflare este încă ţinut în mînă — se aplică pe suprafaţa elastică a balonului două păhărele asemănătoare (din material plastic), pe linia unui diametru. Marginea gurii păhărelelor va fi bine suprapusă pe membrana de cauciuc. În continuare, se umflă balonul încă puţin, după care orificiul de umflare se răsuceşte şi se leagă cu o sfoară. Ridicaţi uşor balonul; cele două păhărele vor rămîne... „lipite" de suprafaţa lui şi se vor ridica odată cu el! Dacă experienţa nu a reuşit, dezumflaţi balonul şi repetaţi operaţia.

Cum se explică „lipirea" cu aer a păhărelelor? Prin umflarea membranei balonului, aceasta pătrunde puţin şi în interiorul gurii păhărelelor (aşa cum pielea corpului este „absorbită" de o ventuză). Fireşte, aerul din balon este comprimat şi deci exercită o presiune asupra sticlei păhărelelor, în partea de contact cu membrana de cauciuc, care le fixează suficient de trainic pentru a permite ridicarea lor.

3

Din nou umpleţi bine balonul cu aer şi ţineţi-l cîteva minute lîngă o sursă de căldură (calorifer, sobă etc.), pentru ca suprafaţa lui să fie bine uscată. De asemenea, uscaţi un ziar şi mîinile dumneavoastră. Frecaţi bine membrana balonului cu ziarul, apoi apro-



piaţi-l (fără a-l atinge) de cîteva bucăţele de hîrtie, fire de aţă sau de lînă; acestea vor fi imediat atrase şi se vor „lipi" pe suprafaţa balonului. Frecaţi-l din nou, după care apropiaţi de suprafaţa lui o lampă cu neon sau un aşa-zis „creion de tensiune". Lampa se va aprinde şi va da o lumină de culoare roşiatică. Poate fi folosit şi un bec cu incandescenţă, dacă este însă o lampă cu vid, nu una umplută cu azot rarefiat. Dacă în apropierea unui aparat de radio, aflat în funcţiune, veţi aduce balonul (bine frecat cu ziarul

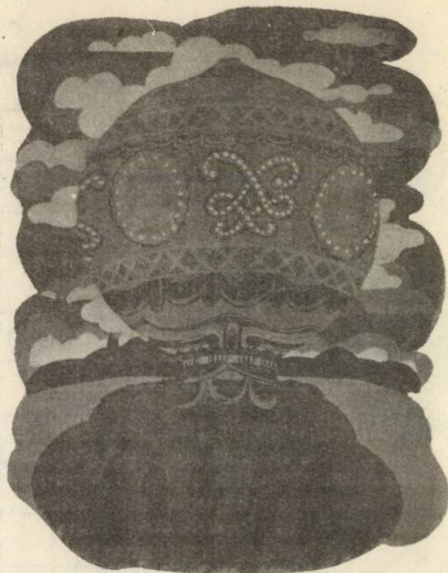


— **Hai, Dănuţ, hotărăşte-te odată!...**

uscat), iar lîngă membrana lui veți plimba un ac cu gămălie (pe care-l veți apuca de partea ascuțită), în difuzor se vor auzi pîrîituri caracteristice paraziților radiofonici. Dacă experiența are loc într-un întuneric total, cu care v-ați acomodat timp de trei-patru minute, veți putea vedea și o scînteie lungă de 2-3 cm, ca un mic fulger, între gămălia acului și suprafața balonului.

Explicația? Bucata de ziar și balonul, luate împreună, constituie... o mașină electrostatică. Prin frecarea lor se poate obține o tensiune electrică. Chiar cînd umblăm pe un covor, prin frecarea acestuia cu tălpile uscate ale încălțămintei, ne putem electriza.

Experiențele de mai sus au și valoroase aplicații industriale. În trecut au fost construite în felul acesta filtre pentru desprăfuirea gazelor ce rezultă din combustia cărbunelui sau de la fabricarea cimentului. Filtrele electrice moderne nu funcționează pe principiul atracției, ci pe cel al respingerii sarcinilor electrice. Filtrele sînt dotate cu conductori branșați la înaltă tensiune, așezați în tuburi legate la pămînt. În jurul conductorilor apar scurgeri de curent, iar praful este încărcat cu o sarcină electrică de același semn cu sarcina conductorului. Ca urmare, praful este respins de către conductor și se depune pe pereții tubului, de unde ulterior cade printr-o deschizătură. Anemica scînteie provocată de noi în apropierea unui aparat de radiorecepție și pîrîitul corespunzător demonstrează cauzele paraziților radiofonici produși de uriașele scîntei ale trăsnetelor și de scurgerile din liniile de înaltă tensiune ori de scînteile electrice care apar la diferite instalații tehnice (chiar și la funcționarea unui simplu aspirator de praf din gospodărie), de troleele troleibuzelor și ale tramvaielor, de scînteile de la motoarele cu ardere internă ale automobilelor și avioanelor, de la lămpile cu arc folosite la proiecția filmului în cinematografe și chiar de la banala sonerie de la ușa apartamentului. Toate acestea dau, la orașe, un puternic zgomot electric, resimțit de majoritatea receptorilor de radio și televiziune.

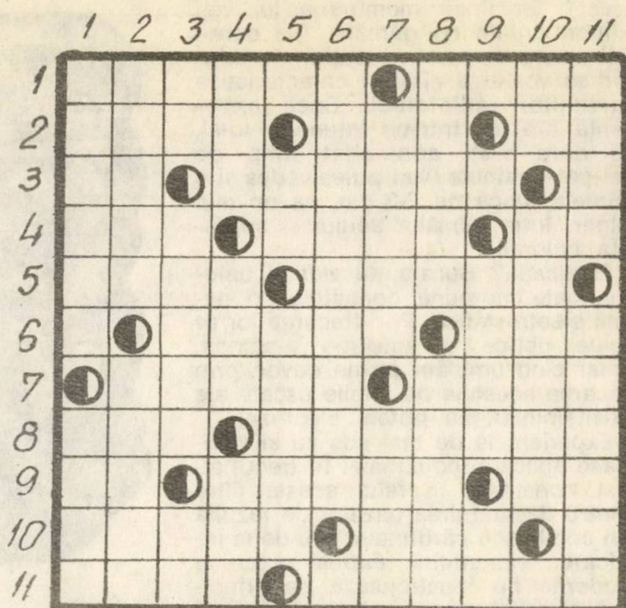


...ÂNII cu BALOANE

4

Pentru a umple un balon de cauciuc cu bioxid de carbon (gazul din sifon), turnați într-o sticlă două linguri de bicarbonat de sodiu și 50 ml oțet alimentar. Balonul nu se va înălța deoarece bioxidul de carbon este mult mai greu decît aerul, dar îl veți putea folosi la unele experiențe amuzante. De exemplu, așezați într-un borcan, pe un suport, o scurtă lumînare aprinsă, după care afirmați că „aerul" din balonul dumneavoastră va fi capabil să stingă lumînarea, în timp ce o altă persoană nu va putea face același lucru cu ajutorul unui balon gol pe care i-l oferiți. Pentru a demonstra cele spuse, aduceți deasupra vasului cu lumînarea balonul umplut cu bioxid de carbon și lăsați gazul să se scurgă încet în borcan. La un moment dat lumînarea se va stinge. Este semn că în acel moment gazul, care nu arde și nu întreține arderea, a ajuns la nivelul flăcării.





Lumea copilăriei

ORIZONTAL: *1) Autorul volumului „Cuore", purtînd subtitlul „Inimă de copil". Copilaș. 2) Debut lingvistic în lumea celor foarte mici (pl.). În acest careu! 1 și 2 iulie! 3) De două ori printre mititei. Între copilărie și adolescență (fem.). 4) Cea mai mare parte a Nubiei. Calificative în carnetele elevilor (sing.). Notă muzicală. 5) Emoție scenică. Neîntrecut autor de anticipație, din a cărui creație amintim romanul „Copiii căpitanului Grant". 6) Băiatul prost crescut din schița „Vizita" de I.L. Caragiale. Fire de urzeală. 7) Sculptor și portretist de mare clasă. Mică inflamație a unui canal glandular. 8) Loc de odihnă. Pelicule mult îndrăgite de copii. 9) Ion Barbu. Aparat utilizat pentru dezinfectare. Campion (fig.). 10) A interpreta o melodie. Jucărie, dar și articol de sport. 11) Scriitor clujean, autor al poeziilor „O fetiță" și „Doi copii". Distincția celor mai buni elevi la sfîrșit de an școlar.*
VERTICAL: *1) A evoca nostalgic vîrsta copilăriei. Copil. 2) Nu mai e copil. A scris poemul „Puiul de cerb". 3) Din imaginație. Copil. Un „poftim" nepoliticos. 4) Casa celor economi. Cifru. Și așa mai departe. 5) Bună dimineața... în viteza a patra! 6) Unul din cei mai fecunzi creatori ai literaturii române (1880–1961), al cărui volum „Nada Florilor" îl are ca personaj principal pe Iliuță, elev de gimnaziu. 7) Un cîine mai mic. Zăvor. 8) Flăcău, adolescent. Migdalele lui Topîrceanu. 9) Eroul „fără frică" al unei cărți pentru copii de Nina Cassian. Centimetru (abr.). 10) Simbolul nichelului. Copilă. 11) Semn al victoriilor în cadrul „Daciadei". Celebru muzician român (1881–1955), care la vîrsta de cinci ani a compus o lucrare pentru pian și vioară intitulată „Țara Românească", iar la cinci ani și jumătate – un vals.*
DICȚIONAR: NUB, ACIN.



Răvaşul bătăuşului
Cu porniri deşarte
Pumnul şi-l arată;
Bine-ar fi, la carte,
Capul să şi-l... bată!

Răvaşul somnorosului
Mama ta găteşte
Fel de fel de peşte;
Oare cum se face
Că doar... somnu-ţi place?

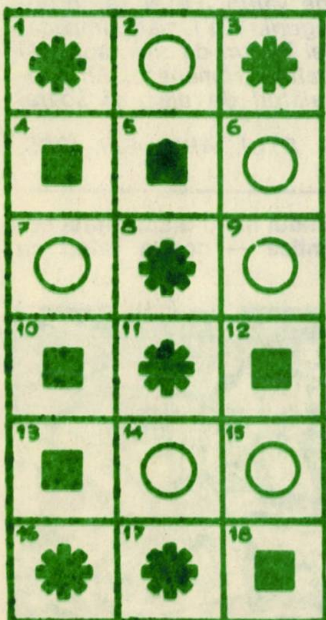
Răvaşul codaşului
Tu de mic ai călărit
Pe o mătură neroadă;
Oare te-ai obişnuit,
De rămîi mereu... în coadă?

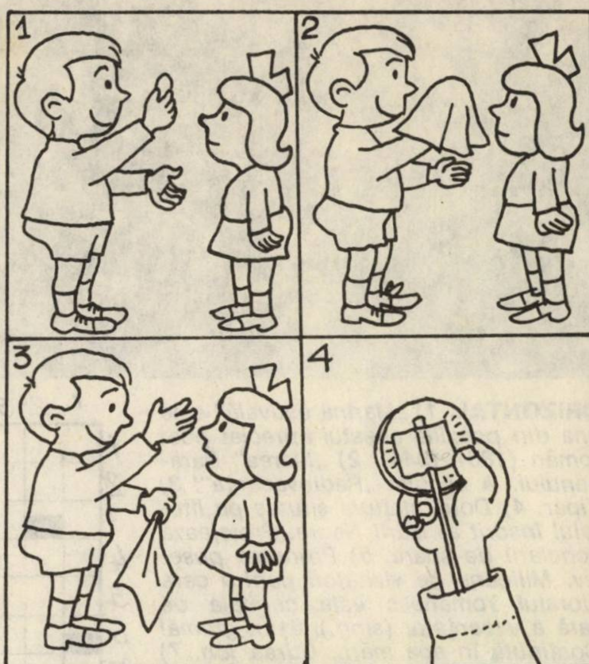
Răvaşul celui care vorbeşte urît
Cînd îl văd, n-am ce să fac,
De-un răţoi îmi aminteşte;
El nu face mac, mac, mac,
Dar mereu se... răţoieşte!

Crişan Constantinescu

6x3

Împărţiţi cele 18 pătrate în şase grupe, astfel încît fiecare să cuprindă cele trei semne distinctive.





Dacă vrei să-ţi uimeşti prietenii, arată-le scamatoria următoare:

(1) Iată o monedă. (2) O acopăr cu batista. (3) Trag batista de pe mîna care ţine banul. Moneda a dispărut!

Cum? Ne-o dezvăluie ultima imagine. Moneda, destul de mare, a fost lipită cu leucoplast de o şipcă foarte subţire sau un „pai" de plastic. În (1) moneda este astfel ţinută încît legătura să nu se vadă. În (2), sub batistă, moneda este eliberată şi, ghidată de „paiul" de plastic, lunecă pe mînecă. Nimic mai normal ca în (3) să fi dispărut!

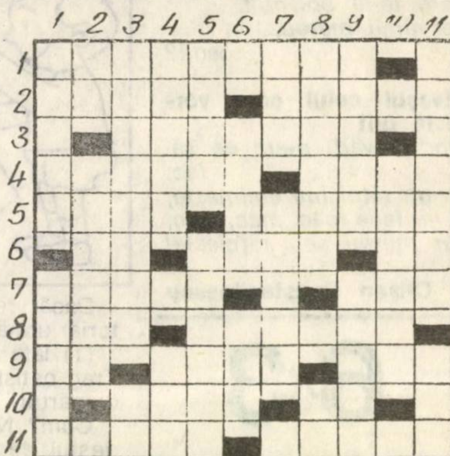


Cîte cireşe sînt în desenul de mai sus?



ORIZONTAL: *1) „Marină estivală" este una din poeziile acestui apreciat poet român (1881–1944). 2) „Marea" Bărăganului. A asculta „Radiovacanța"! 3) Tipar. 4) Două stațiuni situate pe litoralul însorit al Mării Negre. Protejează ochelarii de soare. 5) Pronume posesiv. Milioane de vizitatori pentru care litoralul românesc este capitala de vară a vacanțelor (sing.). 6) În glumă! Conținută în apa mării. Udrea Ion. 7) Mare autor de anticipație, care a scris romanul „Douăzeci de mii de leghe sub mări". Încheietura brațului. 8) Localitate în R.S.S. Letonă. Marea noastră cea albastră. 9) La Năvodari! Comună în Austria, pe rîul Bentel. Dîră subțire (fig.). 10) Briza marină. Cui. 11) Oaspete și gazdă a litoralului. Hotel cu trei niveluri în stațiunea Venus.*

VERTICAL: *1) Pictor și gravor francez (1832–1883), creatorul pînzei „Pe malul mării". Stațiune litorală situată între Saturn și Aurora, la 3 km de Mangalia. 2) Nămol! Pe malul mării. 3) Factor terapeutic la Techirghiol (pl.). În vacanță! 4) Bine ați venit pe litoral! Grăunțe de nisip. 5) Mare. (masc. pl.). Zile de plajă. 6) Gazetar și om politic italian (1814–1858). Răsărit. 7) A se speria. Foarte... mare! 8) Ambarcație mică cu motor sau cu pînze, avînd o deplasare rapidă (pl.). Măsură marină! 9) Stropiți de valuri. Pe ei se „bronzează"... strugurii. 10) Liniștit, împăcat (fig.). 11) Cei 70 km de apă, soare și nisip ai litoralului românesc. Alt deliciu marin, alături de nisip și soare!*



DICȚIONAR: ETUI, ARM, EZI, FISS, RETA.

Cei doi scafandri din imagine au descoperit pe fundul mării o adevărată comoară. Dar numai două dintre casete — cele identice — conțin valori cu adevărat importante. Care sînt?



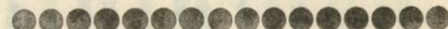
SE STINGE SAU NU?

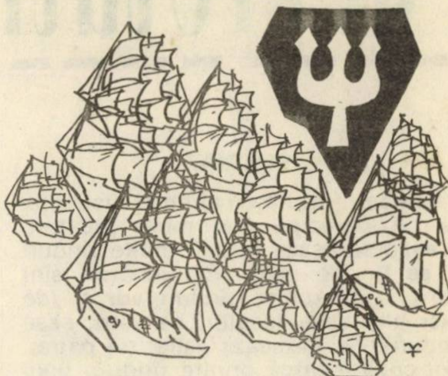
Material
O coală de carton sau hîrtie; o lumînare.

Desfăşurare
Confecţionaţi, din carton sau hîrtie, un cornet. Aprindeţi o lumînare şi, oferind cornetul unui invitat, îndemnaţi-l să sufle cu putere. Lumînarea nu se va stinge. Preluaţi cornetul, suflaţi la rîndul vostru în lumînare. Ea se va stinge...

Secretul jocului
Deşi atît de simplu, jocul de faţă este o aplicare a celebrului efect Coandă. În momentul în care se suflă cu putere în cornet, curentul de aer se scurge de-a lungul pereţilor lui. Pentru a stinge lumînarea, ajunge să faceţi astfel ca flacăra să se afle în dreptul marginii cornetului. Invitatul vostru va orienta, instinctiv, astfel cornetul încît flacăra lumînării să se situeze la mijlocul lui, unde curentul de aer are forţa minimă. Lumînarea nu se va stinge.

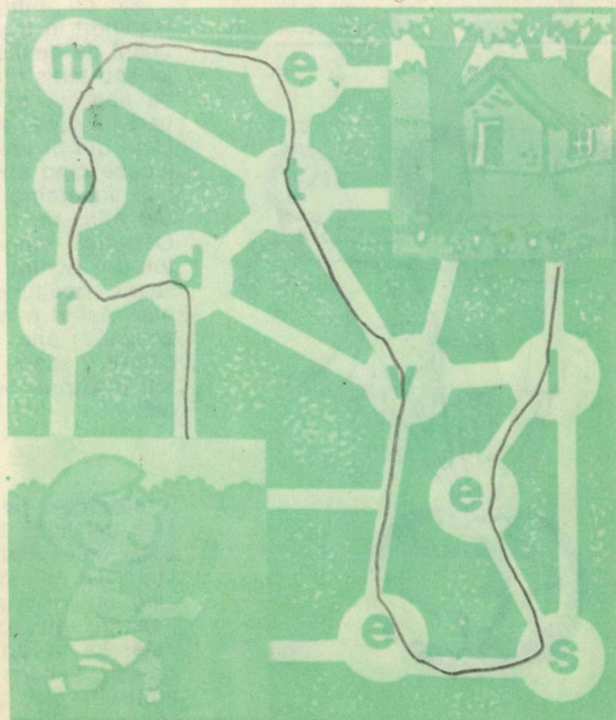
Ioana Vasiliu





Cîte corăbii puteţi distinge în desenul alăturat?

Ca să ajungă acasă, băiatul din imagine trebuie să traverseze cîte o singură dată toate poienile, astfel încît să compună... două cuvinte care îl definesc.









Jocuri ale copiilor de pretutindeni

SUEDIA

Rampa. Jocul e cu atît mai distractiv cu cît participă mai mulți jucători. Aceștia se așază în mai multe rînduri și se țin de mîini. Cîți jucători sînt într-un rînd atîtea rînduri vor fi (de exemplu: șase jucători pe rînd, șase rînduri). Se formează astfel un pătrat. Doi copii aleargă printre rînduri, unul încercînd să-l prindă pe celălalt. Cînd este în pericol, cel urmărit strigă „raț". Atunci, iute, jucătorii schimbă mîinile, modificînd direcția rîndurilor. Astfel, jucătorul urmărit este salvat. Din cînd în cînd, alergătorii se schimbă și jocul continuă.



ELEKES GYULA,
Odorheiul Secuiesc

CHINA

Prinde coada dragonului. În acest joc se pot antrena cel puțin zece copii. Participanții se țin de mîini. Primul formează capul dragonului, iar ultimul este coada. Rolul „capului" este să prindă „coada". Copiii sînt în continuă mișcare, însă rîndul nu are voie să se rupă. Copiii apără „coada", dar dacă totuși „capul" atinge jucătorul-„coadă", acesta devine el „capul" dragonului.

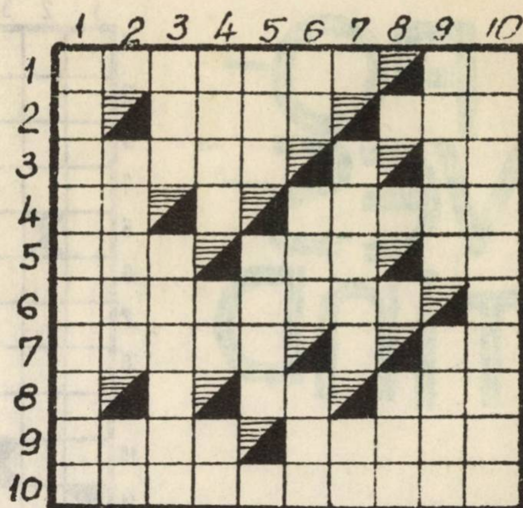
BULGARIA

Joc cu mingea. Este un joc foarte răspîndit în toată Peninsula Balcanică. Locul de desfășurare: un teren de volei sau tenis fără plasă sau orice teren de această mărime. Jucătorii se împart în două echipe de 10—15 copii. Unul din ei are mingea în mînă. Jocul începe cînd acest jucător aruncă mingea, încercînd să atingă un adversar. Cel atins de minge părăsește terenul. Dar dacă mingea e prinsă de un jucător din echipa adversă, acesta o pasează coechipierilor săi și jocul continuă. Astfel mingea se plimbă de la o echipă la alta, în timp ce numărul jucătorilor scade. Jocul se termină cînd toți jucătorii dintr-o echipă sînt eliminați.

ANGLIA

Întoarce-l pe fiecare. La joc participă cel mult 10 jucători. Se trasează două linii paralele la 20 de metri distanță. La mijloc stau jucătorii, care își aleg un arbitru. La fluierul arbitrului, jucătorii aleargă către liniile marginale. La al doilea fluier, jucătorii se opresc, fiecare unde se află. Sarcina arbitrului este să nu-i lase pe jucători să atingă linia. Cel care reușește totuși, este ales arbitru.





ȘCOLĂREASCĂ

ORIZONTAL: *1) Festivitatea de deschidere și de închidere a anului școlar. Întrebare... 2) ...la un examen verbal. Instrument de scris. 3) Cuprinde întreaga lume. Nedelcu Petre. 4) La primară! O notă relativ bună. 5) Utilizată la cusut. Agenția telegrafică bulgară (abr.). Măsură agrară la aritmetică. 6) Botanica, zoologia, biologia ca științe ale naturii. 7) Linia care unește două puncte pe drumul cel mai scurt (masc.). Picături de cerneală. 8) Asia. Admirator. 9) Întreaga clasă. Complex de exerciții fizice și de jocuri practicate în mod curent la școală, dar și în afara ei. 10) Operații cu numere.*
VERTICAL: *1) Colegă de școală a marelui povestitor Ion Creangă. 2) Elevii pentru „domnul Vucea", profesorul retrograd ridiculizat de B.Șt. Delavrancea în „Școala Domnească". Sau. 3) Interpretat într-o scenetă la serbarea școlară. Învață lecția din clasă (pl.). 4) Un pom festiv. Udrea Popescu. În notițe! 5) Un fel de deal în Danemarca și Peninsula Scandinavă. Pictura, sculptura, muzica, poezia, dansul. 6) Recul! A ședea în bancă. Academia de studii economice (abr.). 7) Scrisă cu creta. Capete. 8) O pagină și încă una (pl.). 9) A interpreta o melodie. Loc de plimbări și joacă în aer liber. 10) Realizate în laboratoare la orele de chimie și fizică, pentru studierea diverselor procese și fenomene.*

DICȚIONAR: ATB, AAS.

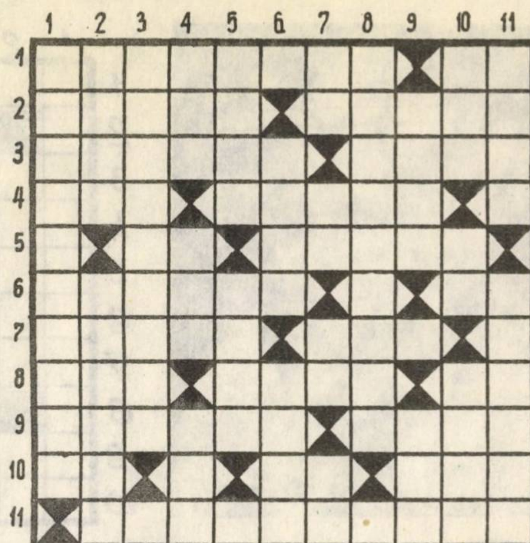
FINLANDA

Polttopalo. Se desenează un cerc. Mărimea lui depinde de numărul jucătorilor. În afara cercului stă căpitanul cu mingea în brațe. Jucătorii se află în interiorul cercului și sînt în mișcare. Căpitanul încearcă să-l nimerească cu mingea pe unul dintre ei. Dacă reușește, primul atins devine ajutorul căpitanului. Ei își pasează mingea și astfel încearcă să-i deruteze pe cei din cerc. Următorul atins este eliminat, și așa mai departe. Cel ce rămîne ultimul este numit căpitan.

ARGENTINA

Trenul. Jucătorii formează un cerc și, cu cretă, fiecare își însemnează, în mod diferit, locul său. În centru stă un jucător care este „locomotiva". El se plimbă în cerc. Atunci cînd se oprește în dreptul unui jucător, acesta trece în spatele lui și devine „vagon". Jocul continuă astfel și „trenul" se mărește. Pe neașteptate, „locomotiva" fluieră și toți jucătorii trebuie să-și ocupe locurile, chiar și „locomotiva". Cel care rămîne fără loc devine „locomotivă" și jocul continuă.

PO-VES-TÎND



ORIZONTAL: *1) Celebru povestitor danez (1805–1875), în memoria căruia a avut loc anul trecut un festival internațional în orașul Odense. În acest caz! 2) Șerpi vegetali uriași, încolăciți în jurul copacilor. Piticii însoțitori ai Albei ca Zăpada. 3) Redau în întuneric minunate basme. Cunoscut colecționar de artă român (1854–1935), fondator al muzeului care-i poartă numele. 4) Etaj. A maimuțări. 5) Posed. Anotimpul poveștilor la gura sobei. 6) Metal prețios. Cepe! 7) Eveniment din finalul poemului „Călin – File din poveste", la care participă: „Feți-frumoși cu păr de aur... și șăgalnicul Pepele". Se dă în leagăn. 8) Abreviere pentru constelația Dragonul. Celebru personaj păcălit de șireata vulpe (pl.). Sec! 9) Vulpoiul lui Odobescu, maestru în minciuni și șiretlicuri. A însemna. 10) Din film! Jumătate de inel. Personaj întruchipat pe scenă. 11) Unul din fiii lui Uranus și ai Geei, care avea cincizeci de capete și o sută de brațe.*

VERTICAL: *1) Bardul de la Mircești, care a scris „Dumbrava Roșie", „Legenda rîndunicăi", „Legenda lăcrămioarei" și altele. 2) Personaj curajos dintr-o cunoscută poveste de Nina Cassian. Sătesc (pl.masc.). 3) Eroul mușchetar al lui Al. Dumas. 4) Rîu în nord-vestul U.R.S.S. Poveste, legendă, basm. Pseudonim al lui Ion Vinea, scriitor și ziarist român (1895–1964). 5) Eroi în poveștile nordice. Cu capul în nori. 6) Exprim o părere. Litere de ziar anagramate. 7) În deschidere! Poftește. Udrescu Sandu. Simbolul nichelului. 8) Eroul unor povestiri populare de largă circulație în literatura Orientului, tipul reprezentativ al omului din popor, ager, mucalit, stăpîn al unei înțelepciuni milenare. 9) Instrument muzical. Semnul înmulțirii. 10) Atmosferă (abr.). Mijloc de apărare al albinelor (sing.). Păsări în formație de zbor. 11) Cel mai puternic dintre olimpieni, în mitologia greacă. Simbol al istețimii populare, personaj central al cărții lui Petre Dulfu.*

DICȚIONAR: DRA, ENA, IEV, RAIZ.

FULG DE NEA

Sfios fulg de nea,
Prietene bun,
Pe-o rază de stea
În brad mi te pun.

IARNA

Peste văi de porțelan,
Ceașca cerului senin.
Dinspre crîngul diafan
Parcă lebedele vin.

VÎNTUL

O carte albă-i cîmpul fără murmur,
Cu feți-frumoși cu iepe-naripate.
Și-agață vîntul tălpile în țurțuri
Cînd deapănă ninsori îndepărtate.

Radu Ursulescu

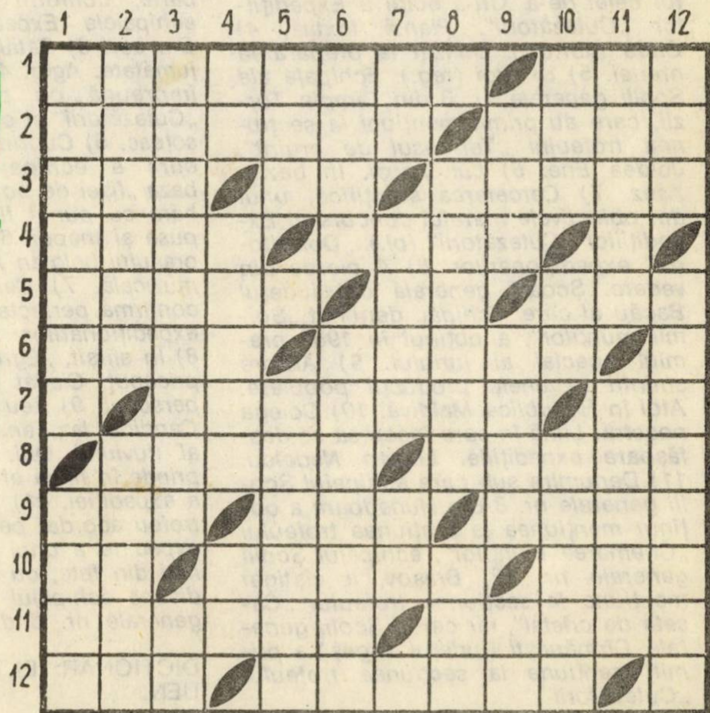


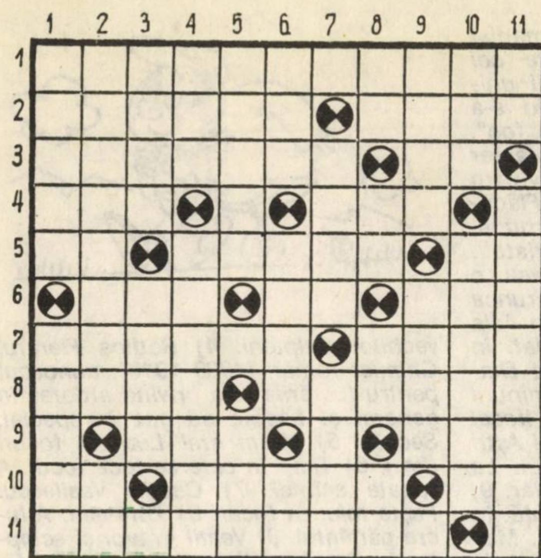
ORIZONTAL: *1) Mare poet și umanist italian (1304–1374), unul dintre cei mai de seamă lirici ai literaturii universale, creatorul sonetului „Nu s-a văzut ca focul să fie stins prin foc". Materie primă pentru un foc efemer (sing.). 2) Compozitor sovietic (1884–1949), autorul baletului „Flăcările Parisului". Exploatări de cărbune. 3) Bolta înstelată. Tudor Cristea. Uriaș din mitologia greacă; avea o sută de capete, iar prin nări arunca flăcări. 4) Foc (fig.reg.). Oraș din Asia Mică, unde Herostrat a incendiat, în anul 356 î.e.n., templul închinat Dianei, socotit una din cele șapte minuni ale lumii antice. 5) Exact. Cu ifose! Ciripit de păsări. 6) Stinge focul! Aștri incandescenți. 7) Limbile focului. La volei! 8) Nefolosită (dim.). Familiar. 9) Corp de iluminat cu incandescență. În irevocabilă contradicție cu focul. Mistuite de foc. 10) La Reșița! Accesoriu al pompierilor. Roite spre centru! 11) Împărăția mitică a flăcărilor păzită de Cerber (mit.gr.). Vestigii ale trecutului. 12) Stea în constelația Argus. Locul de desfășurare al unor focuri de neuitat.*

VERTICAL: *1) Ocean care deține un „brîu de foc". Chibrituri. 2) Autorul poeziei „Focul vînăt e gonit de vînt". Dorință puternică. 3) Arhipelag în sudul Americii de Sud (3 cuv.). Soarele vechilor egipteni. 4) Rodica Fieraru. Chimist român (1839–1916), cunoscut pentru lucrările sale privind arderea în general și flacăra de gaz în special. Secate! 5) M-am ars! Luat în focuri (fig.). 6) Timp în care se face focul. A scoate scîntei. 7) Costin Vasilescu. Pește mic. În focar! 8) Zdraveni. A lucra pămîntul. 9) Vestit gravor și sculptor în Grecia antică din vremea lui Fidias (sec. V î.e.n.). Cu o strălucire domoală. La urmă! 10) Revistă pentru copii. Întrebare. Ilionul incendiat și distrus de ahei, după cum ne povestește Homer în „Iliada". 11) Electrozi pozitivi. Arbore fructifer. 12) Înaintea erei noastre (abr.uz.). Simbol al inteligenței, care l-a eliberat pe om de ignoranță, prin propriul sacrificiu, dăruindu-i focul.*

DICȚIONAR: MYS, ETA.

LA GU-RA SO-BEI







EXPEDIȚIILE «Cutezătorii»

ORIZONTAL: *1) Marele trofeu transmisibil al Expedițiilor „Cutezătorii" (3 cuv.). 2) Cronicara echipajului de la Școala generală Borca, deținătoarea trofeului individual „Pana de argint" 1982. Echipaj al Școlii generale Ocna de Jos, județul Harghita, care a primit mențiune în acest an la secțiunea trofeului „Jóbarát". 3) A publicat în numărul 18/1982 regulamentul celei de-a XIII-a ediții a Expedițiilor „Cutezătorii". Plantă textilă. 4) Circa (abr.uz.). Utilizat la prepararea hranei. 5) Usturoi (reg.). Echipaje ale Școlii generale nr. 3 din Cîmpia Turzii, care au primit mențiuni la secțiunea trofeului „Termosul de argint". Joldea Ene. 6) Lui însuși. În bazin. Așez. 7) Cercetarea științifică, unul din obiectivele marelui concurs al Expedițiilor „Cutezătorii" (pl.). „Dormitorul" expediționarilor. 8) A pierde din vedere. Școală generală din județul Bacău al cărei echipaj, denumit „Șoimii munților", a obținut în 1982 premiul special al juriului. 9) Arbore amintit în unele producții populare. Atol în Republica Maldivă. 10) Colega noastră. Lună în care încep să se desfășoare expedițiile. Lucian Nedelcu. 11) Denumire sub care echipajul Școlii generale nr. 8 din Hunedoara a obținut mențiunea la secțiunea trofeului „Chemarea munților", echipajul Școlii generale nr. 12, Brașov, a cîștigat mențiune la secțiunea trofeului „Caseta de cristal", iar cel al Școlii generale Dîrmănești (județul Argeș) a primit mențiune la secțiunea trofeului „Cutezătorii".*

VERTICAL: *1) Școală generală din județul Neamț, al cărui echipaj, „Indagatores", a obținut unul din premiile speciale ale juriului. „... de tulnic", echipaj al Casei pionierilor și șoimilor patriei din Brad, care a primit mențiune la secțiunea trofeului „Scutul dacic". 2) Reprezentanți ai organizației de tineret, foști pionieri expediționari care în număr de 1–2 pot face parte, conform regulamentului, din echipajele Expedițiilor „Cutezătorii". Din aer! 3) Bătăioasă... dar numai pe jumătate. Ager. 4) La poli! Se atribuie împreună cu diploma Expedițiilor „Cutezătorii" și cu premiile care le însoțesc. 5) Cuprinde înscrierea la concurs a echipajelor-detașament pe baza „fișei de bord"! Drumul de la tabăra cu punct fix la obiectivele propuse și înapoi. 6) Numele flamand al orașului belgian Ath. Incursiune. Notă muzicală. 7) Certificat medical care confirmă perfecta stare de sănătate a expediționarilor. Provincie în Grecia. 8) În sfîrșit, „Egreta de fildeș"! Foarte priceput. Clasat la început. Pronume personal. 9) Zeu al vechilor egipteni. Candidat la „Pana de aur"! 10) Afluent al fluviului Obi. Cronica ce va cuprinde în filele ei întreaga desfășurare a expediției. 11) Din bronz! Cunoscut trofeu acordat pentru cea mai reușită expediție a unui echipaj compus numai din fete, cu care, în 1982, a fost distins echipajul „Bristena", al Școlii generale nr. 8 din Slatina (neart.).*

DICȚIONAR: ELT, TAA, AAT, APIS, UEN.

ÎN DOUĂ REPLICI...

— În calitate de ghiozdan, ce părere ai despre elevul căruia îi aparții?
— Nu-i ușor de răspuns cînd ai mai multe întrebuințări: cînd bară de poartă sau chiar minge, cînd... sanie!

*

— Ce nemulțumiri aveți ca tablă de clasă?!
— Una singură. Să mi se pună coș de aruncat, ca la baschet, că poate așa scap și eu nevătămată!

*

— Am auzit că sînteți polivalentă: teren de fotbal cu nasturi, tobă pentru ritmuri moderne și uneori chiar scenă pentru scurte dansuri umoristice...
— Nu-mi recunosc decît o singură valență și vreau să rămîn ceea ce sînt — o simplă bancă școlară!

*

— Ce frumoase sînteți voi, geamurile clasei a VIII-a B!
— Da, numai că sîntem a patra generație! Prima a cedat în fața castanelor, pe a doua au „terminat-o" bulgării de zăpadă, a treia n-a rezistat fotbalului... Acum, noi sîntem curioase să vedem în ce măsură or să-și perfecționeze băieții serviciul la tenis!

*

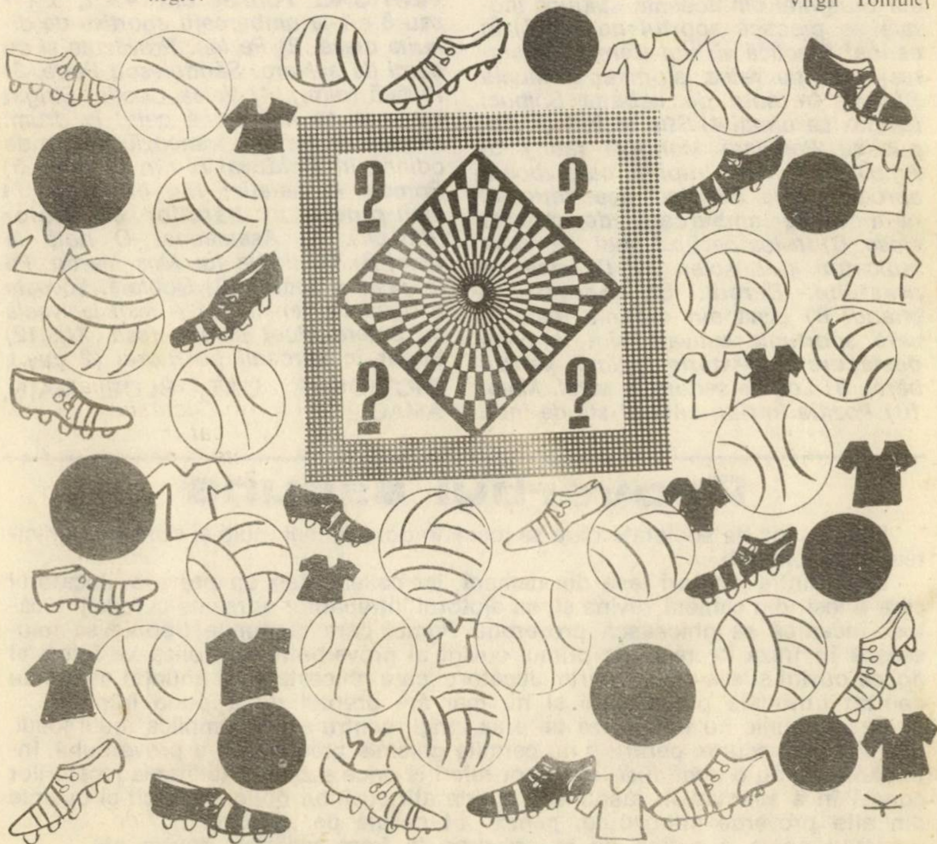
— Vă văd puțin dezamăgit, deși, după linia dv. sportivă, ar trebui să fiți mai vesel!
— Tocmai vreau să le comunic elevilor că eu sînt cuierul, nu spalierul de gimnastică!

Ion Gh. Arcudeanu

TEST

Răspundeți în decurs de trei minute: În desenul nostru sînt mai multe mingi de volei sau de fotbal? Mai mulți bocanci negri sau albi? Mai multe maiouri albe sau negre?

Virgil Tomuleț





	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1	E	L	E	V	I	■	M	A	M	A	I	A
2	C	A	■	C	A	N	O	T	O	A	R	E
3	H	■		■		A	T	A	R	■	U	R
4	I	N	O	T	A	T	O	R	■	R	P	M
5	P	A	G	A	E	■	R	E	G	A	T	A
6	A	V	A	L	■	M	A	■	A	C	■	R
7	J	E	T	■	B	A	S	C	■	H	A	I
8	E	■	I	U	L	I	E	■	L	E	M	N
9	■	S	C	A	U	N	■	L	A	T	A	■
10	S	P	A	T	E	■	C	A	I	A	C	E

ORIZONTAL: *1) Participanți, în timpul marilor vacanțe, la drumeții, expediții, cicloturism și sporturi nautice. Pe lacul Siutghiol din această stațiune litorală se practică sportul nautic. 2) În canoe! Practică vîslitul (fem.). 3) Pitorești chei pe Valea Ialomiței, în Munții Bucegi, la nord de cabana Bolboci (sing.). La urmă! 4) Știe să înoate. Republica Populară Mongolă (abr.). 5) Ambarcație foarte rapidă, care zboară aproape, abia atingînd apa. Întreceri nautice cu ambarcații de diferite clase. 6) În jos pe firul apei. La mare! Indicator al busolei. 7) Țîșnește cu presiune. Beretă. Să mergem la ștrand! 8) Lună din vacanța mare în care sporturile estivale sînt în plină desfășurare. Materie primă pentru bărci. 9) Loc de ședere în schif. Mare! 10) Poziție într-un anumit stil de înot. Barcă de sport ascuțită la capete, condusă cu una sau două padele (pl.).*

VERTICAL: *Format din 4 + 1, 2 + 1 sau 8 + 1 la ambarcații sportive de diferite clase. 2) Pe lac. Prevăzute și cu bărci de salvare. Săndulescu Petre. 3) Padelă (dim.). 4) Velea Costin. Strigăt cu care se îndeamnă calul la drum. Companie aeriană franceză. 5) Loc de odihnă în Moldova! Rîu în Canada. 6) Primele la natație! Rîu în R.F.G. 7) Caii-putere ai bărcilor cu motor (dim.pl.). 8) Asemenea. O notă la vîslă!. 9) Pe limba lui Moș Martin. Pe fregată! A spăla. 10) Dublată. Lovește mingea de tenis. 11) A ieșit la iveală cu putere. Poet persan (sec. XI). 12) Bogat în aerosoli pe litoral (2 cuv.).*

DICȚIONAR: UAT, BLUE, MAIN, AMAC.

Proverbul ascuns

Este un joc de societate care se joacă în doi sau mai mulți și constă în ghicirea unui proverb.

Unul dintre jucători iese din cameră, iar ceilalți aleg un proverb. Jucătorul care a ieșit din cameră revine și, cu ajutorul întrebărilor adresate celorlalți jucători, încearcă să ghicească proverbul. Primul care răspunde trebuie să folosească în fraza de răspuns primul cuvînt al proverbului, al doilea va folosi al doilea cuvînt și așa mai departe. Jucătorul care ghicește va fi anunțat cînd s-au epuizat cuvintele proverbului și nu mai are dreptul de a pune întrebări.

Răspunsurile nu trebuie să fie prea lungi, pentru a nu complica inutil jocul, dar nici prea scurte, pentru a nu permite ghicirea prea rapidă a proverbului. Întrebările nu au o temă fixă, ci se pot referi la orice subiect. Abilitatea jucătorilor constă în a strecura în răspunsuri scurte atît cuvîntul obligatoriu cît și cuvinte din alte proverbe cunoscute, pentru a-l deruta pe „ghicitor".

Jocul poate fi extins de la proverbe la fraze celebre, devize etc.

Răvaş

La mulţi ani!
Urare nouă:
Notele mai sus
de nouă!
Încă din
acest moment
Să n-aveţi
vreun corigent!

Unor leneşi

Straniu lucru se petrece
Cu vreo doi colegi de-ai mei,
Fotbalişti de nota zece...
...Şi şcolari de doi şi trei!

La chimie

Trei ai luat, şi eşti lucid
Că, la medie, contează.
Însă, cînd nu ai o *bază*,
Şi profesoru-i *acid!*

Carnaval

Astăzi, la sfîrşit de an,
Corigentul clasei, Stan,
A venit la bal mascat
În costum de... promovat!

Rugăminte

Moş Gerilă, te-aş ruga,
Cînd soseşti din nou pe-aici,
Nu-mi *adu* nimic, ci-mi *ia*
Cele două medii mici!









Cadou

Săniuţă i-a adus
Moş Gerilă lui Matei.
Însă el în catalog
Are un derdeluş de trei!

Vacanţă

Vegetaţi cu mintea goală
În fotoliu, la căldură?!
E vacanţă de la şcoală,
Nicidecum de la lectură!

Amnezie

Uită unii, stînd în tihnă
Sau cînd bulgării i-aruncă:
Nici odihna nu-i odihnă
Dacă n-o ciştigi prin muncă!

Unei somnoroase

— Ursule, mă-ntreb în gînd,
Cum de dormi tu luni la rînd?
— Cît dorm eu e mai nimica,
Dar să vezi cît doarme Ica!

Unui elev...

Are *plus* pe verticală,
Chiar şi la cîntar, mă rog!
Minus are doar la şcoală,
La purtare-n catalog!

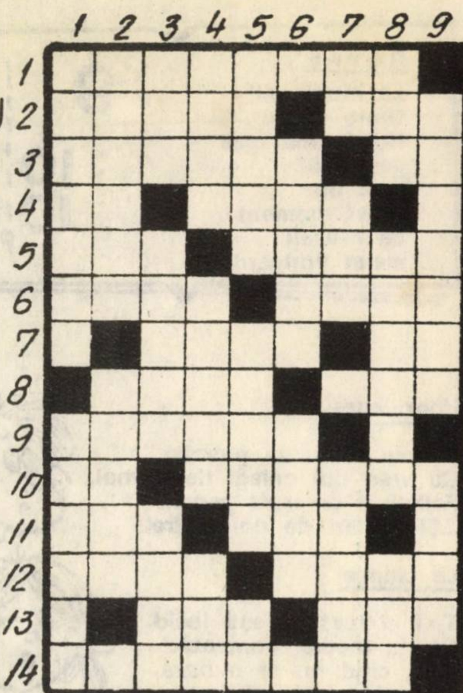
Nedumerire

Fără nici un simulacru,
Lumea la codaşi mă trece.
De ce oare? Nu fac zece
Doi de trei şi-un singur patru?!

Gh. Zarafu



Vacanța



ORIZONTAL: *1) Cărăruie care duce-n vîrf de munte (dim.). 2) Poezie care prezintă, în formă idealizată, viața în sînul naturii. Localitate în R.P. Ungară. 3) Popas de vacanță pe fermecătoarea vale a Prahovei. Din caolin! 4) Cristian Herlea. A povesti. 5) Poftă de joacă. Salvator marin. 6) Rîu în S.U.A. Atracția sezonului estival. 7) Martir al războiului țărănesc din 1514 din Transilvania. Bronzată puțin! 8) Farmecul pădurilor de conifere (sing.). În cantonament pentru viitoarele competiții. 9) Ștrand și refugiu estival bucureștean. La pădure! 10) Frunzele veșnic verzi ale bradului (sing.). Bloc de piatră cărat de ghețari. 11) Cu proprietăți curative și tămăduitoare în stațiunile balneare. Rîu în R.P. Chineză. 12) Albastrul cerului de vară. Un canar fără cap! 13) Bătut de soare și de vînt. Din neamul anților. 14) Acțiuni pline de farmec și de peripeții din expediție (sing.).*

VERTICAL: *1) Bazin de înot. Popasuri montane de vacanță. 2) Refacerea forțelor printr-un repaus activ ı timpul vacanțelor (pl.). Localitate în preajma căreia se află un măreț lac artificial, care completează parcă pitoreștile chei și Lacul Roșu de pe cursul său superior. 3) Pin (reg.). Prietenul dintotdeauna al românului. În pas vioi. 4) Plin de însuflețire. Atracția sezonului estival. Supranumit „corabia deșerturilor albe de la Nord". 5) Ambarcație pentru un sport nautic. Carnivor din pădurile noastre, cu blană foarte prețioasă (pl.). Note. 6) Parfumul îmbătător și reconfortant al poienilor. Încîntător lac glaciar din masivul Rodnei. 7) În tabără! Vînt puternic (reg.). Alături de pionieri, colegii lor mai mari, uteciști și studenți, se află și ei în vacanță (sing.). 8) Refugiu estival. Copaci cu umbră răcoroasă, Minunat și pitoresc lac de origine vulcanică situat lîngă Tușnad. 9) Triluri de privighetoare. Vehicul preferat al pionierilor.*

DICȚIONAR: APC, ILI, ANAR.

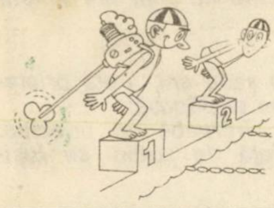
Surprize colorate

Pe o coală albă de hîrtie lipiți sau desenați două dreptunghiuri cu laturile de 200 x 160 mm, unul de culoare roșie, altul verde. Lăsați între ele un spațiu alb lat de 30 mm. Pe acest interval alb așezați (pe muchie) un carton alb, în poziție verticală, ca un perete care desparte culorile. Apoi lipiți-vă fruntea și nasul de cartonul despărțitor, privind cu un ochi culoarea roșie și cu celălalt pe cea verde. Vă așteaptă o surpriză: imaginea comună vi se va părea... albă.

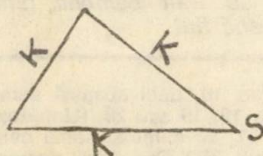
Puteți repeta experiența colorînd dreptunghiurile în violet și galben ori în albastru și portocaliu. Rezultatul va fi de fiecare dată același: veți vedea o imagine albă. Nu este un truc, ci una din proprietățile culorilor complementare.

Iată și altă experiență amuzantă. Așezați alături o coală de hîrtie albastră și alta, de mărime egală, roșie. Lipiți la mijlocul fiecăreia cîte o etichetă (dreptunghi)

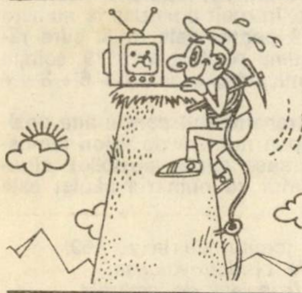
albă. Despărțiți foile colorate printr-un carton alb și priviți cu fiecare ochi cîte o culoare. Surpriza vă va fi mai mare: veți vedea ambele foi colorate în violet și purtînd etichete diferit colorate: una în verde și cealaltă în portocaliu!



AGRARĂ
Biverb
(9;7)



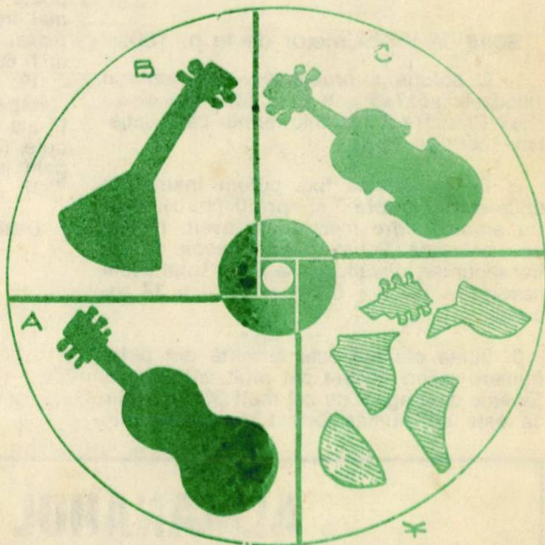
Ioan Pelteacu





	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1	●	E	V	S	E	F	R	S	U	M	A	●
2	◒	C	O	A	P	N	U	I	L	S	R	◒
3	T	I	I	O	R	I	N	Z	D	E	A	L
4	N	T	R	E	C	N	O	C	C	A	F	D
5	I	E	-A	R	M	O	N	I	O	A	S	E
6	C	N	I	C	Ș	E	T	U	L	P	E	C
7	E	A	E	R	C	A	L	D	S	I	C	U
8	D	E	R	P	-M	E	L	E	S	N	I	D
9	I	U	N	Ă	D	O	U	Ă	T	I	N	E
10	I	E	S	I	R	Ă	T	N	I	C	E	R
11	M	I	A	S	U	N	P	E	L	E	R	I
12	●	N	N	I	S	A	S	A	E	C	A	O
13	◒	G	I	R	A	J	O	M	B	A	R	◒

Pornind dintr-un anumit colț al grilei de mai sus și urmărind o anumită cale, veți obține, la o dezlegare corectă, două strofe din poezia „Poiana fermecătoare", expediată de V. Alecsandri lui C. Negruzzi și publicată pentru prima oară în „Convorbiri literare" nr. 2 din 1 mai 1876.



Care din cele trei instrumente muzicale poate fi reconstruit, folosind cele cinci fragmente aflate în dreapta, jos?

Anecdote

– Mamă, tu ai memorie bună?
– Am, dar de ce întrebi?
– Să-mi aminteşti mîine să-ţi spun că azi trebuia să vii la şcoală...

*

– Acum, că mergi la şcoală, ai putea să-mi spui cît fac doi şi cu doi?
– Patru, bunico!
– Minunat! Uite, ai patru bomboane.
– Bunico, eşti sigură că nu fac mai mult?

*

– Petre, tu nu înveţi deloc!
– Ba, învăţ, tovarăşă învăţătoare.
– Atunci de ce faci atîtea greşeli?
– Tata spune că din greşeli învăţăm...

– Cine ştie să spună ce înseamnă un sinonim? întreabă învăţătorul.
– Este un cuvînt care înlocuieşte un alt cuvînt, pe care nu ştim să-l scriem corect.

*

Marilena, de şase ani, arată prietenelor sale noua ei păpuşă:
– Vorbeşte? întreabă o prietenă.
– Da, dar faţă de străini se ruşinează...

*

– Oxigenul este absolut indispensabil vieţii. Ca element chimic el a fost descoperit în secolul trecut – explică tatăl.
– Dar cum au trăit oamenii pînă atunci? – întreabă fiul.

Dezlegarea criptogramei de la p. 169:

Invitaţie
Doriţi să petreceţi cîteva ceasuri vesele? Vi le oferă Almanahul „Cutezătorii" la secţiunea „Planeta timpului liber".
Distracţie plăcută!

Soluţiile problemelor de la p. 180:

1. O soluţie a problemei este numărul 1x2x3x4x5x6x7x8 = 9 + 1. Mai sînt şi altele? Căutaţi cel mai mic număr care satisface condiţia dată.

2. De la piedica fixă putem înainta în două sensuri: spre 1 şi spre 0 (zero). Pentru ambele cifre menţionate avem nevoie de o secundă. Pentru 7 avem nevoie de patru secunde, plecînd de la 0. În total avem nevoie de 1 + 4 + 5 + 1 + 2 + 1 = 14 secunde.

3. Suma căutată este formată din patru numere avînd fiecare cel mult valoarea 9. Ea este deci egală cu cel mult 36. Mai ştim că este un număr format din două cifre care, adunate, fac 10, deci această sumă intermediară este 10, 19 sau 28. (Următoarea posibilitate, 37, se elimină, suma căutată fiind cel mult 36.) Dar două numere sînt egale între ele, iar două egale cu poziţiile lor. Dacă ar ocupa poziţiile cele mai din dreapta, suma ar fi 3 + 4 = 7. Scăzînd această valoare din 28, rezultă 21, care nu poate fi admis, întrucît conduce la numere mai mari de 9 pentru cele două cifre rămase. Dacă suma parţială ar fi 19, soluţia ar fi 6634. Suma cifrelor este 6 + 6 + 3 + 4 = 19.
Repetînd raţionamentul pentru alte poziţii ale celor două numere de valori cunoscute (în total şase cazuri posibile), ajungem la rezultatul că numărul căutat este 7237.

Dezlegarea jocului de la p. 199:

Mii de cîntice voioase
Prin frunzişul de smarald
Fac concerte-armonioase
Ce plutesc în aer cald.

Şi cu dînsele-mpreună
Două tinere cîntări
Se îngînă şi răsună
Jos, pe ambele cărări.

ALMANAHUL 1983
Editat de revista „Cutezătorii"
Tiparul: Combinatul poligrafic „Casa Scînteii"









ORA	LUNI	MARȚI	MIERCURI	JOI	VINERI	SÎMBĂTĂ
8-9	MUZICĂ	MATEMAT.	CITIRE	MATEMAT.	CITIRE	MATEMAT.
9-10	DEZV. VORBIRI	CITIRE	SCRIERE	CITIRE	SCRIERE	MUZICĂ
10-11	DESEN	SCRIERE	MATEMAT.	SCRIERE	MATEMAT.	DEZV. VORB.
11-12	ACTIV. LIBERE	ED. FIZICĂ	DESEN	ED. FIZICĂ	LUCRU MAN.	

1983

IANUARIE

L.		3	10	17	24	31
M.		4	11	18	25	
M.		5	12	19	26	
J		6	13	20	27	
V.		7	14	21	28	
S.	1	8	15	22	29	
D.	2	9	16	23	30	

FEBRUARIE

L.		7	14	21	28
M.	1	8	15	22	
M.	2	9	16	23	
J.	3	10	17	24	
V.	4	11	18	25	
S.	5	12	19	26	
D.	6	13	20	27	

MARTIE

L.		7	14	21	28
M.	1	8	15	22	29
M.	2	9	16	23	30
J.	3	10	17	24	31
V.	4	11	18	25	
S.	5	12	19	26	
D.	6	13	20	27	

APRILIE

L.		4	11	18	25
M.		5	12	19	26
M.		6	13	20	27
J.		7	14	21	28
V.	1	8	15	22	29
S.	2	9	16	23	30
D.	3	10	17	24	

MAI

L.		2	9	16	23	30
M.		3	10	17	24	31
M.		4	11	18	25	
J.		5	12	19	26	
V.		6	13	20	27	
S.		7	14	21	28	
D.	1	8	15	22	29	

IUNIE

L.		6	13	20	27
M.		7	14	21	28
M.	1	8	15	22	29
J.	2	9	16	23	30
V.	3	10	17	24	
S.	4	11	18	25	
D.	5	12	19	26	

IULIE

L.		4	11	18	25
M.		5	12	19	26
M.		6	13	20	27
J.		7	14	21	28
V.	1	8	15	22	29
S.	2	9	16	23	30
D.	3	10	17	24	31

AUGUST

L.	1	8	15	22	29
M.	2	9	16	23	30
M.	3	10	17	24	31
J.	4	11	18	25	
V.	5	12	19	26	
S.	6	13	20	27	
D.	7	14	21	28	

SEPTEMBRIE

L.		5	12	19	26
M.		6	13	20	27
M.		7	14	21	28
J.	1	8	15	22	29
V.	2	9	16	23	30
S.	3	10	17	24	
D.	4	11	18	25	

OCTOMBRIE

L.		3	10	17	24	31
M.		4	11	18	25	
M.		5	12	19	26	
J.		6	13	20	27	
V.		7	14	21	28	
S.	1	8	15	22	29	
D.	2	9	16	23	30	

NOIEMBRIE

L.		7	14	21	28
M.	1	8	15	22	29
M.	2	9	16	23	30
J.	3	10	17	24	
V.	4	11	18	25	
S.	5	12	19	26	
D.	6	13	20	27	

DECEMBRIE

L.		5	12	19	26
M.		6	13	20	27
M.		7	14	21	28
J.	1	8	15	22	29
V.	2	9	16	23	30
S.	3	10	17	24	31
D.	4	11	18	25	

Cutezătorii

1983
ALMANAH

UN PRIETEN PENTRU FIECARE COPIL, PENTRU FIECARE FAMILIE

Cutezătorii



O ENCICLOPEDIE A CUTEZANTEI

BIBLIOTECA PENTRU TOTI CUTEZATORII

ATELIERUL FANTEZIEI

32 PAGINI DE JOCURI DISTRACTIVE